月刊 FALCOM MAGAZINE

Vol.53



単行本第2巻発売&ファルコムBOOKS三周年記念！
『英雄伝説 空の軌跡リベール王国スナップショット』
書き下ろし短編を一挙掲載!!

大人気ゲーム
『チェインクロニクルV』との
コラボが決定！
英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution

エステル&ヨシュアの
ファルコム空の軌跡ラジオ
の舞台裏

ファルコムニュース

新たなメインキャラクターは現役アイドル!?
東京ザナドゥ

リィンたちが対峙する“最強”の相手とは
英雄伝説 閃の軌跡 ～メンタルクロスリンク～

これぞオリジンパワー！…オリジンってなんだ？
みんな集まれ！ファルコム学園

マキアス奪還作戦開始！
英雄伝説 閃の軌跡



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

東京ザナドゥ



新たに加わった
メインキャラクターは……
現役アイドル!?

前号の最後に少しだけ姿を見せていたキャラクターの詳細が到着。なんと彼女は現役の人気アイドルだった!?　さらには『軌跡』シリーズによく似た姿の新キャラクターも登場!?　今回も新情報をボリュームたっぷりでお届けするぞ！

玖我山 璃音（クガヤマ・リオン）

17 歳（CV：沼倉愛美）

人気急上昇のアイドルグループ《SPiKA（スピカ）》の一員で、グループの中でも圧倒的な歌唱力の持ち主。同期のレイカ、ハルナとは良きライバル関係を築いており、日々研鑽を競っている。軽そうな外見だが、負けず嫌いな努力家で、アイドル、そして歌の持っている力を信じ、アイドル活動を続けている。

「——教えてあげるわ。アイドルの“想い”がどれだけ強いかをね……！」









●製品情報
●タイトル　：東京ザナドゥ
●発売日　：2015年9月30日（水）
●ジャンル　：都市型神話アクションRPG
●対応機種　：PlayStation®Vita
●プレイ人数：1人
●販売価格　：通常版…………………　6,998円（税抜6,480円）
　初回生産限定ＢＯＸ……8,208円（税抜7,600円）
●CERO　：審査予定

『東京ザナドゥ』公式ホームページ
http://www.falcom.com/tokyo_xanadu/

リオン 基本アクション紹介

●通常攻撃



翼状のソウルデヴァイスを薙ぎ、前方の敵を攻撃する。攻撃範囲はやや狭いものの、連続攻撃を加えることで、雷撃も発生させることができる。

●射撃スキル：ブリリアントレイ



翼の先端からレーザーを放つ。ヒット数を多く稼げるほか、ロックオン時は敵を自動追尾して攻撃することができる。

●剛撃スキル：シルフィサイクロン



ソウルデヴァイスを羽ばたかせ、前方に竜巻を発生させるスキル。発生に時間がかかるものの、その威力は強大。

●飛翔スキル：ソニックウィング



後方に衝撃波を発生しながら高速移動する飛翔スキル。翼状のソウルデヴァイスを持つリオンの、真骨頂とも呼べる技。

● X ストライク　《セラフィムハーツ》





高速で敵の周りを攻撃しながら駆け抜け、トドメに無数のレーザーを降り注ぐリオン最強の必殺技。

新進気鋭のアイドルグループ《SPiKA》とは？

今をときめく、５人組のアイドルグループ。本格的な歌唱力とキュートなダンスが魅力の正統派のアイドルグループとしてアイドル業界はもちろん、ミュージックシーンでも注目を集めている。当初は養成所時代から同期だったハルナ、リオン、レイカの３人グループだったが、後輩のワカバ、アキラが加わり5人構成になってからブレイク。代表曲『恋のシューティングスター』がTVアニメ「魔法少女☆まじかるアリサ」の主題歌に起用されたことも話題となった。

「——準備はいい、みんな？今日もキラキラしたステージにしよう！」



「完璧なステージにするわよ。記念ライブの前哨戦だと思いなさい……！」



「先輩たちに負けないように、頑張りますっ！」



「SPiKA2期メンバー、七瀬晶……ヨロシク。」



七瀬 晶
（ナナセ・アキラ）
15 歳（CV：田村睦心）

ボーイッシュで寡黙な2期メンバーのひとり。口数は少ないが、決して暗い性格なわけではなく、ツッコミなども行う。メンバーでも屈指のダンステクニックの持ち主。

柚木 若葉
（ユズキ・ワカバ）
15 歳（CV：小澤亜李）

《SPiKA》の2期メンバーとして加入したひとり。誰に対しても優しく、気配りができる少女。まだアイドルとして他メンバーに秀でているものはないものの、その小動物的な可愛さから、ファンの心を掴み始めている。

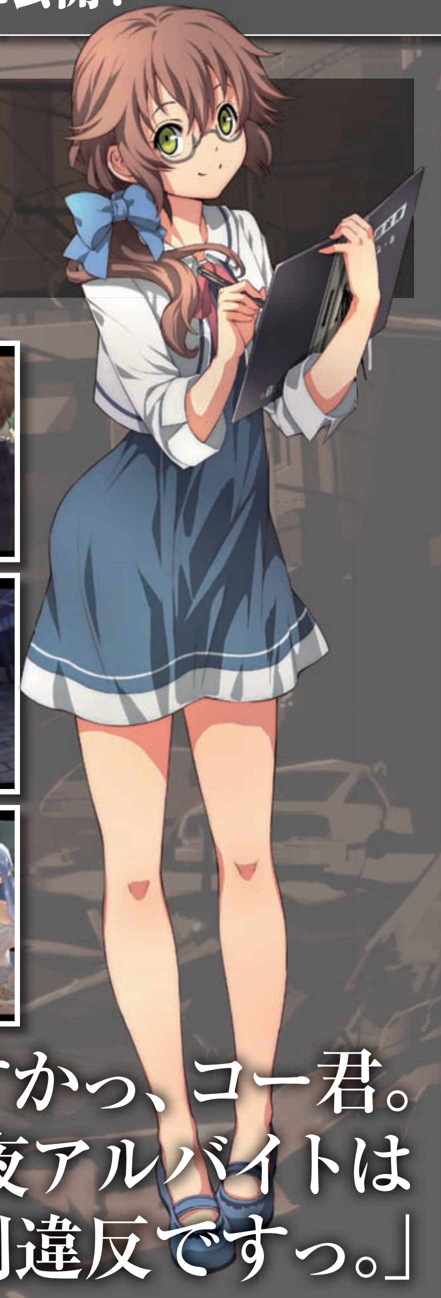
如月 怜香
（キサラギ・レイカ）
17 歳（CV：諏訪彩花）

《SPiKA》の初期メンバーのひとりで、リオンとは養成所時代からの付き合い。自分にも他人にも厳しく、常に妥協は許さない。また、メンバーの中で一番身長も高い恵まれたスタイルの持ち主で、モデルとしても活躍している。

天堂 陽菜
（テンドウ・ハルナ）
17 歳（CV：洲崎綾）

黒髪に清楚な佇まいという、まさに正統派といったアイドル。リオン、レイカとともに《SPiKA》を初期から盛り上げてきた。メンバーの中でも表現力、演技力に秀でているため、女優としての活動も行っている。

コウの担任の先生はまさかの“あの”キャラ!?
学園の教師陣やコウの祖父が新たに公開！



九重 永遠（ココノエ・トワ）

23 歳（CV：野中藍）

中学生かと見間違うような見た目の杜宮学園の数学教師。新任ながらも学年主任の補佐を務めるなど、その能力は極めて優秀。コウとは従姉の間柄で、週末は実家の九重神社で巫女の手伝いもしている。

『閃の軌跡』シリーズのキャラクター トワ・ハーシェルとの関係は!?

キャラクターイラストを見てピンと気づいた人もいるかと思うが、今回紹介されたコウの従姉・九重永遠は、名前、容姿、キャストと、『閃の軌跡』シリーズに登場したトワ・ハーシェルと酷似しているのだ。これは偶然か必然か……気になる！



『閃の軌跡』
トワ・ハーシェル







「いいですかっ、コー君。深夜アルバイトは校則違反ですっ。」





今月のキーワード！

九重神社

ソウスケが神主を務める神社で、多摩地域の中でも古い歴史を持っている。自然溢れる景観で、杜宮市民からも広く親しまれている。神社に併設された道場では、九重流柔術を学ぶ生徒の姿も見ることできる。



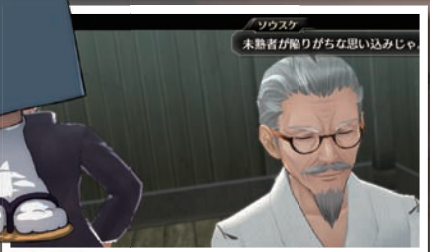
九重 宗介（ココノエ・ソウスケ）

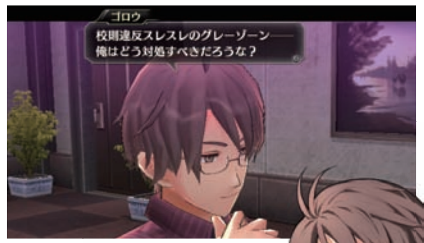
70 歳（CV：菅生隆之）

トワ、コウの祖父で、九重神社の神主を務めている人物。コウは母方の祖父にあたる。古武術・九重流柔術の宗家で、コウが高校に入学するまでは手ほどきをしていた。基本的には見た目通りの厳格な性格だが、家族に対しては深い愛情を持っている。

「観念せい、可愛い孫よ。年貢の納め時というやつじゃ。」











「みんなも、俺と一緒に一歩ずつ頑張ろうな」

佐伯 吾郎（サエキ・ゴロウ）

28 歳（CV：森川智之）

その甘いマスクと振る舞いに女子生徒から圧倒的な人気を誇る英語教師。臨時講師として学園にやってきた当初は、男子生徒からやっかみの視線を送られていたが、徐々に男子生徒からも一目置かれる存在となっている。

東京ザナドゥ キャストコメント第二弾！

『東京ザナドゥ』キャスト情報

時坂 洸（トキサカ・コウ）：	浅沼晋太郎
柊 明日香（ヒイラギ・アスカ）：	嶋村侑
郁島 空（イクシマ・ソラ）：	加隈亜衣
四宮 祐騎（シノミヤ・ユウキ）：	山下大輝
北都 美月（ホクト・ミツキ）：	山崎はるか
高幡 志緒（タカハタ・シオ）：	鳥海浩輔
倉敷 栞（クラシキ・シオリ）：	茅野愛衣
伊吹 遼太（イブキ・リョウタ）：	阿部敦
小日向 純（コヒナタ・ジュン）：	伊藤かな恵
北都 征十郎（ホクト・セイジュウロウ）：	掛川裕彦
雪村 京香（ユキムラ・キョウカ）：	たかはし智秋

続々と新キャラクターも登場し、ますます期待が高まる『東京ザナドゥ』。今号も前号に引き続き、キャストコメントをガンガン掲載していくぞ！

見た目や背景は不良みたいなところがあって口調も荒っぽいのですが、基本的にはすごく優しい人なのかなと思います。コウたちより少し年上なので、周りからすると頼れるお兄さんのような雰囲気なんだろうなど……ケツ叩いてやったり見守ってやったりですね（笑）。先生など大人のキャラを抜かすと子供たちの中でも大人の部分を担っている人ですね。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
個性的なキャラがたくさん出てきて若者達が壁を乗り越えて絆を深めていくという、言ってしまえば王道なストーリーなんですけど、僕らの世代からすると懐かしくもあるし何より一番しっくりきますね。男女問わず楽しめる作品だと思いますので、是非期待して待っていただければ嬉しいです！

ミツキ役
山崎はるかさん



■演じられた感想をお聞かせください。
アニメとは違いひとりでの収録でしたので、ゲームの壮大な世界観を自分の頭の中で急いで追っていきながら演じるのが大変でした（笑）。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
ミツキのようなキャラクターは今まで演じたことがなく、私自身も彼女のような生徒会長然としたキャラクターではないので、自分の中の新たな引き出しを開けつつ演じさせていただきました。ミツキは「生徒会長」というだけではなく、裏事情もよく知っているので、底知れない子ですね。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
『東京ザナドゥ』というとてもすてきな作品にホクト・ミツキとして参加させて頂くことができて本当にうれしかったです。シナリオはもすごくおもしろくて、どんな方でも楽しんでいただけるものになっているので、ぜひプレイしてもらえればと思います。ミツキともども、よろしくお願いします！

リオン役
沼倉愛美さん



■演じられた感想をお聞かせください。
歌の印象が強いですね。台本には鼻歌って書いてあったんですけど、ちゃんと曲があってびっくりしました。笑

ユウキ役
山下大輝さん



■演じられた感想をお聞かせください。
日常かと思いきやいきなりハプニングが起きて……というところなんですが、僕はそういういきなり能力に目覚めたりする展開が大好きなので演じていてもドキドキワクワクしてとても楽しかったですね。自分もこうなったらどんな能力がいいかなとか考えていました。それぞれのキャラも個性的で、プレイする時は誰を使おうかとか「こんなにいるの!?」と思ったりで楽しかったです。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
最初の印象としては、引きこもりでずっと家でPCをいじっていて根暗な少年のイメージだったんですが、いざ演じてみると意外に動けるし喋れるし、実は元気で明るい少年らしさを持っているところが可愛らしく思いました。天才的な知能を持っているので難しいことを言ったりするんですけど演じる上で個人的なチャレンジでした……自分とは真逆なので（笑）。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
色んなキャラがたくさん出てきて、自分なりの楽しさが見つけられる作品だと思います。メインの物語だったりキャラを愛していただいたりと各々の『東京ザナドゥ』の楽しみ方を見つけていただいて、その中でもユウキ君は普段ツンツンしているけど可愛い男の子なんだというところも見えてくるので、愛していただければ嬉しいです。是非プレイしてみてください！

シオ役
鳥海浩輔さん



■演じられた感想をお聞かせください。
収録自体は非常に順調にストレスなく終えました。ストーリーや世界観は現代的だけどファンタジー風味で面白いですね。最近は体が大きくて穏やかな役をそんなに演じていなかったので、なんだか新鮮な気持ちになりました。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。

ただければうれしいです。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
平和な日常が似合う子ですね。のどかな感じがしますし、女の子らしくてコウちゃんはすごく恵まれているなと思います。いろいろな幼馴染みがいると思うのですが、あまり色が強くない柔らかいイメージがあって、春の日差しやまどろみが似合う小さい花みたいな女の子です。朝起こしに行ったり励ましたりのシーンが多いので、彼女自身の優しさが台本を読んでいてもたくさん伝わってきました。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
ファルコムさんがお好きな方は久しぶりですが、『那由多の軌跡』のノイちゃんとはまた違ったキャラを演じさせていただきました。物語の中で様々なことが起こりますが、彼女のふんわりとした温かい優しさに包まれていただきたいなと思います。少しでも日常の中の癒しになればうれしいです。ゲームを進めていろいろな楽しみ

リョウタ役
阿部敦さん



■演じられた感想をお聞かせください。
終始お調子者で日常代表、テンションは軽いんですけど芯はきちんと通っているキャラでしたね。見るところは見る、締めるところは締めてくれるいいヤツだなと思って楽しく演じさせていただきました。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
基本は大筋には関われないキャラですが、それは本人も途中から気づき始めていて、助けたいけど助けられないという気持ちを持っているんですけど、そこで信じて待ち続けるって結構辛いことだと思うんですよ。力になりたいけどなれないし、やれることと言ったら信じて待つくらい。自分ができることを淡々とやって待つっていうすごいことを捻くれずにやれるって、一番大人なんじゃないかなという気がします。男がカッコイイなと思う要素を持っているのが彼なのかなと思いました。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
基本的に僕はリョウタ目線でした物語を見られていないので全貌はわからないんですけど、サブキャラも個性豊かで面白いキャラがたくさんいるので是非発売を楽しみにしていてください。何回も楽しんでいただければ嬉しいです。よろしくお願いします！

ジュン役
伊藤かな恵さん



■演じられた感想をお聞かせください。
ジュン君は仲良しの三人組の一人なので、バランスもあって可愛らしく、でも可愛くなりすぎないように演じさせていただきました。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
ジュン君はこの三人組の中では女の子に間違われ

もちろんあらかじめ資料はいただいてましたが、ゲーム収録の流れでその場で一発どりだったのでだいぶ気合が入りました。
貴重な体験をさせていただいて楽しかったです！

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
プロフィール欄に「コケティッシュな外見」と書いてあって、それを見てから一時私の中で「コケティッシュ」という言葉が流行ってました。（笑）アイドルであることに誇りを持っている人で、すごくカッコいい女の子です。時々見えるかわいらしさがギャップかなと思います。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
進めていくうちにどんどん、魅力的なキャラクターたちと物語に引き込まれていくと思います。リオンの色んな顔をたくさん見ていただけたらいいな。
ぜひプレイして、楽しんでください！
よろしくお願いします！

ゴロウ役
森川智之さん



■演じられた感想をお聞かせください。
新作として最初からキャスティング、そしてこんな二枚目の良い役を演じさせていただいて、また日本ファルコム様にはお世話になります（笑）。今回は教師という役どころなんですが、教師だけで収まるわけではないとファンの皆様は感づかれているかもしれません。色々と振れ幅が広い役だったので、収録していて難しい面もありましたが、とても楽しかったです。作品中でどんな演出効果で登場するのかも今から楽しみですね。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
イケメンな臨時教師ということで20代後半の若者ではあるんですけれど、付け入る隙のない良い男ですね！ 女子生徒からは羨望の眼差しで見られ、男子生徒からは鼻持ちならない奴と思われていますが、彼は分け隔てなく生徒達に接しているのできっと男子生徒にも慕われていくんでしょう。ただ、それだけに留まらず、なぜこの物語の本流に巻き込まれているのかというのがこのキャラの見どころです。そこに注目していただければ嬉しいです。強い大人のキャラですね、彼主観でのドラマをうまく演じられたかなと思います。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
今回はVitaというポータブルな感じですので、常に持ち歩いて遊んでいただければと思います。アクションがすごいんだろうなという期待を含めつつ、各キャラのドラマもボリュームたっぷりなので両方楽しめる作品になっています。なので、発売日を楽しみに待っていてください。ゴロウ活躍しますので！（笑）

シオリ役
茅野愛衣さん



■演じられた感想をお聞かせください。
他の方の声や演技を想像しながら台本を読み進めて練習していたのですが、いろいろなサプライズがある物語になっていると思います。読み込むのがとても楽しかったので、皆さんも同じように思ってい

す大人としての使命感をもった役です。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
キャラクター同士の人間関係も見ていて楽しいですし、世界の狭間で少年少女たちが力を合わせて立ち向かうところや、壮大な世界観を内包している作品です。スタッフ、キャスト皆で一生懸命作りました。どうぞお楽しみに。ご期待ください。

キョウカ役
たかはし智秋さん

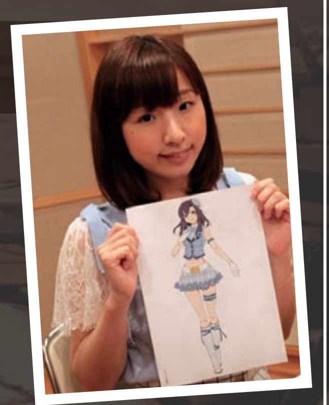


■演じられた感想をお聞かせください。
会長の有能な秘書らしい、眼鏡をかけたキリッとした女性です。「お嬢様」と呼びかけるシーンが多かったですね。ゲームは、動画に合わせて収録をすることが少ないので、どうしてもシチュエーションがわからないところがあります。ですから、役作りも、現場で演じてみて、京香さんのキャラクターを演出の方と一緒に決めていきました。素敵な京香さんの声を担当できて、光栄です。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
会長を尊敬していて、北都家に忠誠を誓うことに加え、美月お嬢様を妹のように大切に思い、心配したり、お嬢様の成長をじっと見守ったりしている様子がとても微笑ましいですね。ほっこりしました。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
魅力溢れるキャラクター達が、色々なものを背負いながらも、切磋琢磨し、成長していく様子がとても良いですね。複雑な人間模様も面白いので、是非、多くの方に楽しんでいただきたいです。

ハルナ役
洲崎綾さん



■演じられた感想をお聞かせください。
アイドル役でゲームに出るというのはあまりないことなので、のびのびと演じさせていただきました。声の雰囲気としては最初はわりと明るめに作っていたのですが、リーダーシップを発揮しつつも彼女のしっかりした部分を出せるように調整しました。スピカのキービジュアルのデザインを見せていただいたんですけれど、「これだけでゲームが作れるのでは？」と思ったくらい細かく作ってあって、すごくテンションが上がりましたね。アイドルになったつもりで収録しました！

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
色んなことを抱えているリオンを支えて信じて待っていてあげるシーンがあって、彼女に対して見せる優しさにとても感動しました。ハルナの性格が良く出ていてとても好きなシーンなので、ボイスを聴いていただければ嬉しいです。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
私はハルナ以外にも何役か演じさせていただいたのですが、資料を見たり、クラスの女子たちからは放っておけない存在だと思われたりしている子なんですけど、可愛らしいのは見た目だけで内面は男らしくバシッと言うセリフも多いんです。周りに思われているより男らしい子なんですよ！

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
私も台本を読んで感じたんですけど、良い意味で裏切りがあるのですごく面白いなあと思った作品です。なので是非プレイして、途中であきらめずに最後まで物語を見届けていただければ良い本を読んだみたいなスッとした気分になるかと思います。途中で色んなことが起こるんですけど、最終的にジュン役として関われて良かったなあという結末だと感じました。ぜひ遊んでみてください！

トワ役
野中藍さん

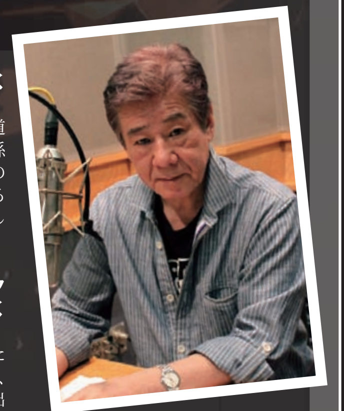


■演じられた感想をお聞かせください。
前作の「軌跡」をプレイしていた方は是非見ていただきたいところがありますね！『閃の軌跡』の時のキャラと同じくトワという名前の女の子なんですけど、彼女を演じることができて嬉しかったです。『閃』の時は主人公のそばで見守る系だったのが、今回は主人公達の学校の先生っていう立ち位置で普通の授業や物語が展開していく際のお芝居とか色々できたのが楽しかったですね！

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
主人公のコウ君からお子ちゃまとからかわれていて、トワはそれにプンプンするというどこかで見たようなやりとりはとても可愛いので皆様にも楽しんでいただけるかと思います。実際に演じる前に『閃』から2、3年たって社会人として働き始めたトワの気持ちで」と言われたので、以前はひとつ先輩くらいだったのを今回は先生としての距離感をはかりました。その距離感で葛藤するシーンもあるんですけどね。より彼女のキャラが膨らんだなと思います。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
大人の遊びみたいな面白い仕掛けがいっぱいあって、こういうのも私も大好きです！『閃』を楽しんだ方は是非『東京ザナドゥ』も楽しんでいただけたら嬉しいです。私自身もトワちゃんというキャラを演じられて嬉しかったので、皆様も遊んでみてください。よろしくお願いします！

ソウスケ役
菅生隆之さん



■演じられた感想をお聞かせください。
街を守るために戦ってきた武道の宗家としての強さの中に、孫を思う気持ちや、人間としてのちゃめっけと優しさを表現することが難しくも楽しい時間でした。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
かつて自分の仲間であった人たちとの関わりを背負いながら、子供たちに稽古をつけて送り出

ことでかなり爽快なゲームになっているのかな？私も楽しみに待ってくださっている皆さんの同じで発売が楽しみです！早くプレイしたいですね！

アキラ役
田村睦心さん



■演じられた感想をお聞かせください。
アイドルの女の子役を演じたのは初めてでした！ 今をときめくアイドルなキャストの方々の中に入れさせていただいて、早く他のメンバーの声も聞きたいなと思いました。普段男の子役が多いので、女の子を演じるにあたってどこの筋肉を使うのか……一周回って女の子役って難しいなと（笑）。気持ちとか喋り方とかをすごく考えた濃密な時間でした。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
「アイドルグループの中にはこういう子いるよね！」というかっこ可愛い女の子だと思います。ボーイッシュだけど男の子っぽすぎず、ちょっと守ってあげたくなる女の子なところも感じたので、そんな部分も出せたらいいなと考えながら演じました。このグループの中では後輩なので、タメ語だけど先輩を立てて尊敬しつつ、自分のやることはしっかりやるという面と可愛らしい面を両方出していきました。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
グループという設定ですが収録では個別に録っているので、あらためて全員揃った状態をゲームの中で聞いてみたいですね。ユーザーの方にはこの作品の中に入り込んでいただいて、キラキラしたアイドルな彼女達を応援してあげたくなるような、かつちょっと憧れの存在でもあるような……そういう日常を楽しんでいただければ嬉しいです。すごく新鮮な経験をさせていただいたので、私も皆様と一緒に楽しみたいです！

セイジュウロウ役
掛川裕彦さん



■演じられた感想をお聞かせください。
今回はだいぶ重い役をいただいたのですが、周りの足を引っ張らないようにしっかりとがんばりました。いくつか兼ねて役を演じさせていただきましたが、なるべく違いを出せるように気を付けました。収録は楽しかったですね！

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
設定では70歳の元気そうなおじいちゃんですが、あまりおじいちゃんっぽくならないようにしました。私もこんな風に皆を引っ張っていけるようにかっこよく歳を取りたいです（笑）。負けないように演じました。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
楽しく演じさせていただきました。内容は全部把握しているわけではないのですが、いただいた資料やカットを拝見して、とても綺麗な仕上がりになりそうです。楽しみにしていただいてよろしいと思いますので私の声と共に楽しんでいただければ嬉しいです。よろしくお願いします。

た時に設定や世界観がすごく細かく作りこまれていて、オモチャ箱を見ているようで面白そうな作品だと思いました。台本も丁寧で演じていて楽しかったので、素敵なゲームになっていると思います。プレイしていただけたら嬉しいです。是非SPiKA（スピカ）とテンドウ・ハルナをよろしくお願いします！

レイカ役
諏訪彩花さん

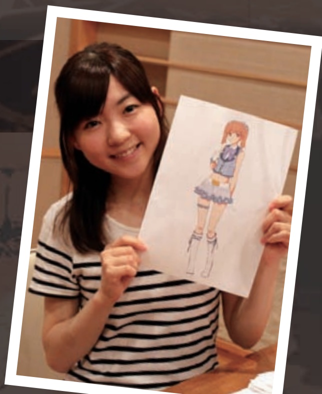


■演じられた感想をお聞かせください。
私が演じさせていただいたレイカちゃんはアイドルグループSPiKA（スピカ）のちょっとセクシーなお姉さんポジションなんですけど、セリフもわりと強気だったりリーダーっぽい感じだったので、自分と比べて「しっかりしてるな～」と思ってしまいました（笑）。SPiKAの子たちを大切に、アイドルグループとして上に登りたいと思っている部分が同じ女性としてかっこいいなと思い考えて演じさせていただきました。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
ちょっと勝ち気で、リオンとは養成所時代からの付き合いなので、良き仲間でありライバルであるっていう関係ですね。なので、リオンに対しては素直になれない部分やツンデレなところもあったりして可愛いなあと思います。でも基本的にはいつでもポジティブで、このグループのリーダーとして決まっているわけではないんですけど「引っ張っていくぞ」という気持ちが見えてかっこいいです。

■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
この『東京ザナドゥ』はストーリーも世界観も独特で、バトルや謎もすごく面白くて楽しんでいただける作品だと思います。その世界の中でアイドルグループとしてレイカを演じさせていただいたのですが、ライブシーンもあってすごく臨場感がある感じになっています！そういったアイドルが活躍するシーンも注目していただければ嬉しいです。よろしくお願いします！

ワカバ役
小澤亜李さん



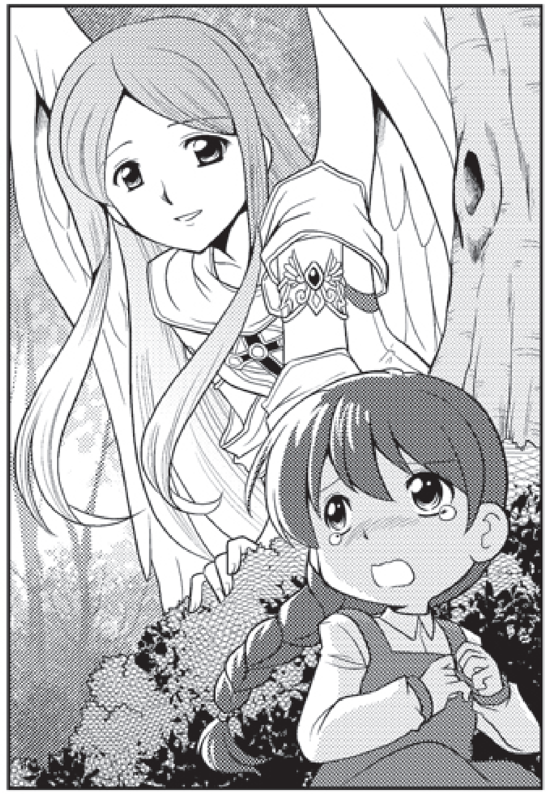
■演じられた感想をお聞かせください。
SPiKA（スピカ）メンバー側からのシナリオを読ませていただいたんですが、グループの絆の強さがあるなあと思いました。なかなかこういう作品をプレイした経験がないので、いただいたシナリオを読んでとても新鮮な気持ちでした。

■ご自身が演じられたキャラクターの印象について教えてください。
５人のメンバーの中では一番末っ子ポジションで、先輩に憧れて業界に入るという子の気持ちが私とリンクしていたので、すごく共感できる子でした。最後の方はもっと頑張ろうとか先輩みたいになろうという気持ちが強くなっているなと感じたので、そこを出せるように演じました。

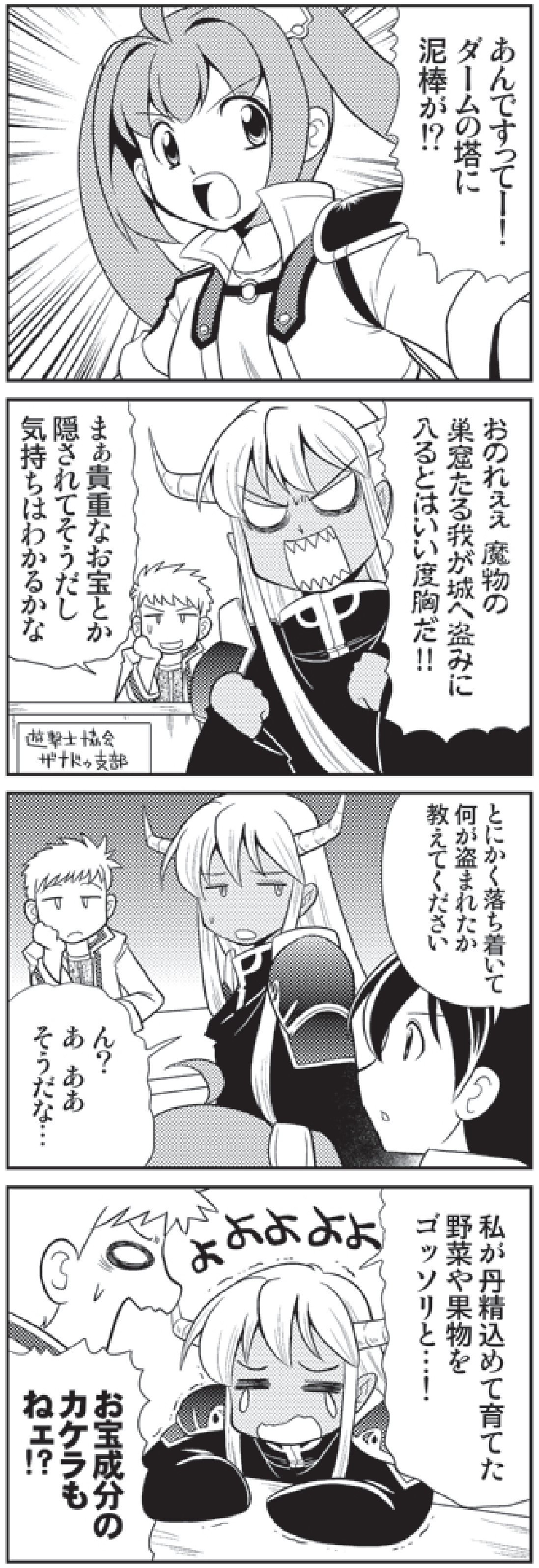
■ファンの皆さんへメッセージをお願いします。
ワカバが関係している部分の話しか知らないので全体がどんなお話しになっているのか、どんな結末なのかとても楽しみで、他のメンバーやキャラの物語もすごく気になっています。リオン以外のSPiKA（スピカ）のメンバーはバトルしないのですが、アクションができるという

みんな集まれ！ファルコム学園

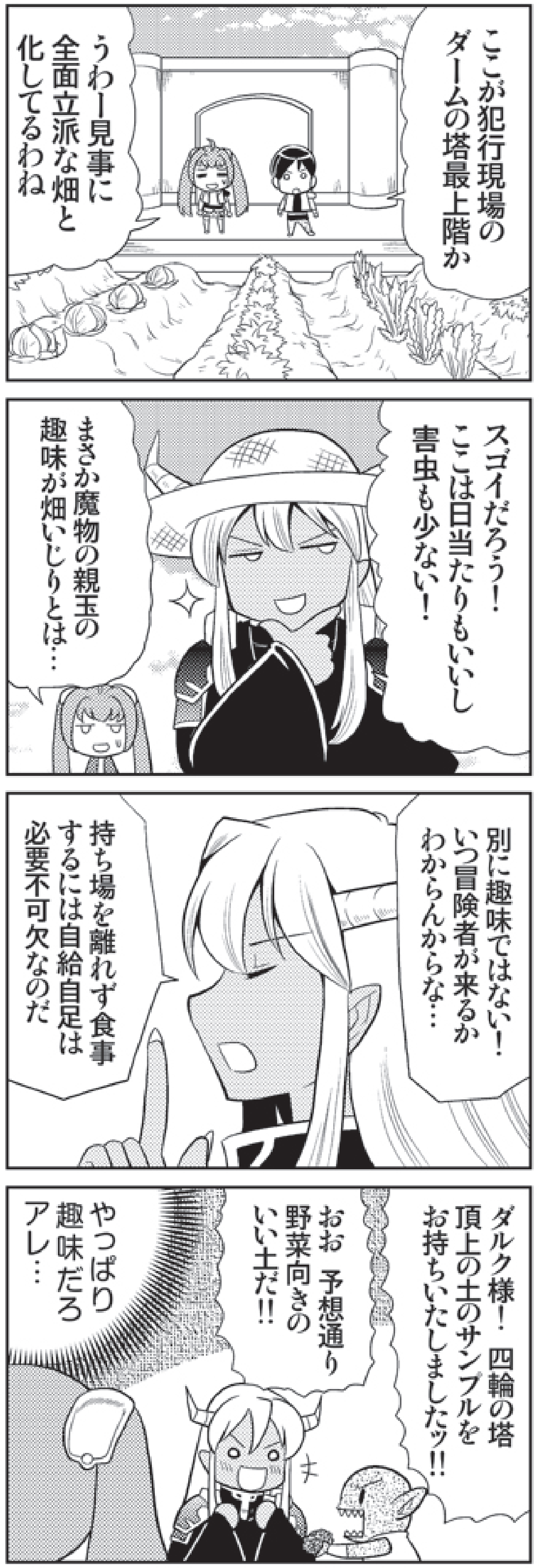
新久保だいすけ



盗まれたお宝



魔物の趣味



普通のこと



おちこぼれ



七〇〇年後のイース



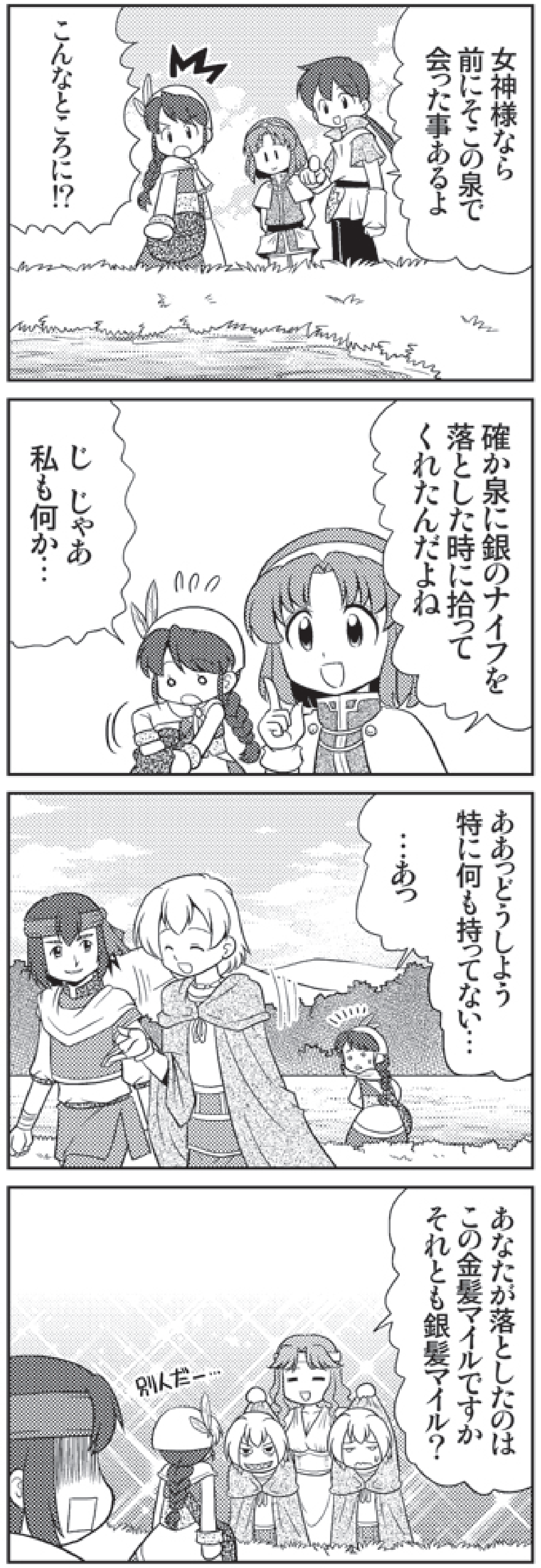
女神をさがして



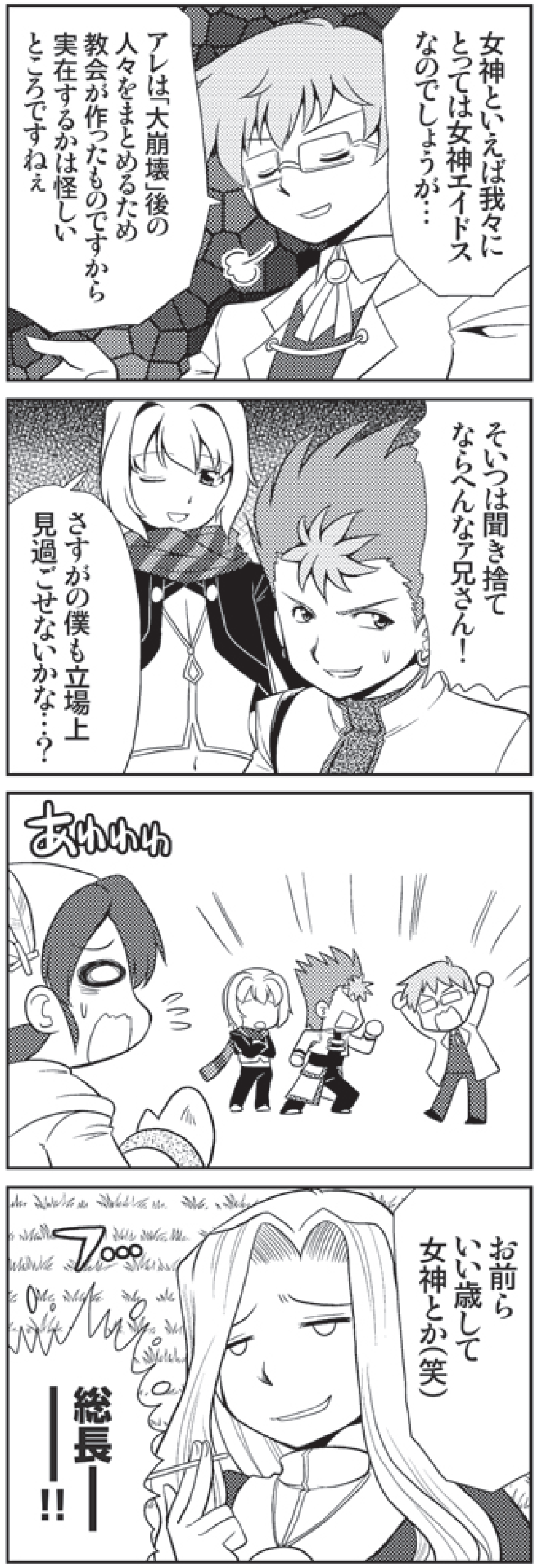
女神発見



泉の精



いる派といない派



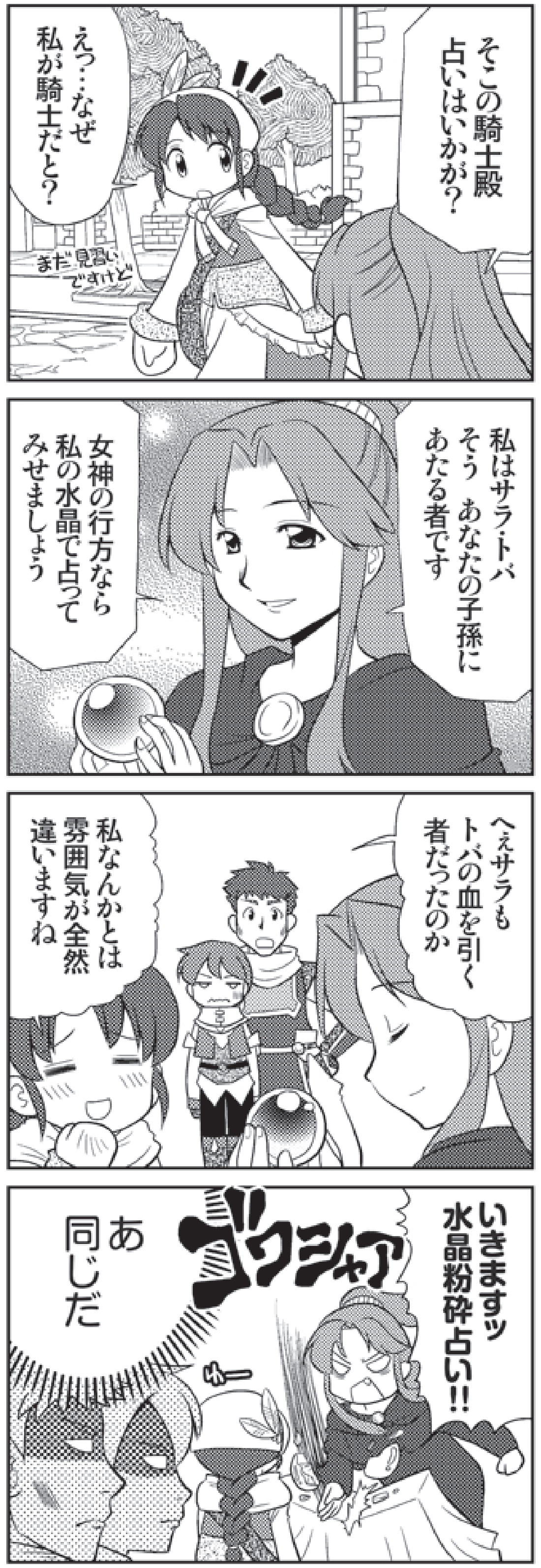
父上いじめ



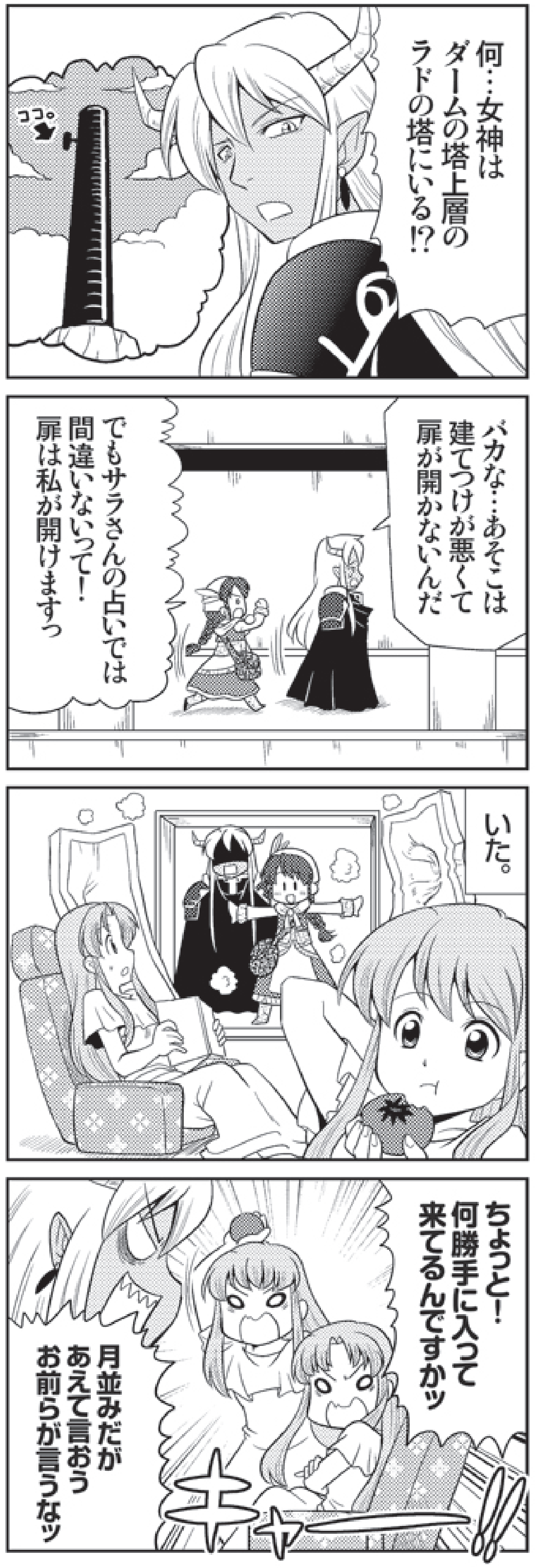
美少女の目覚まし



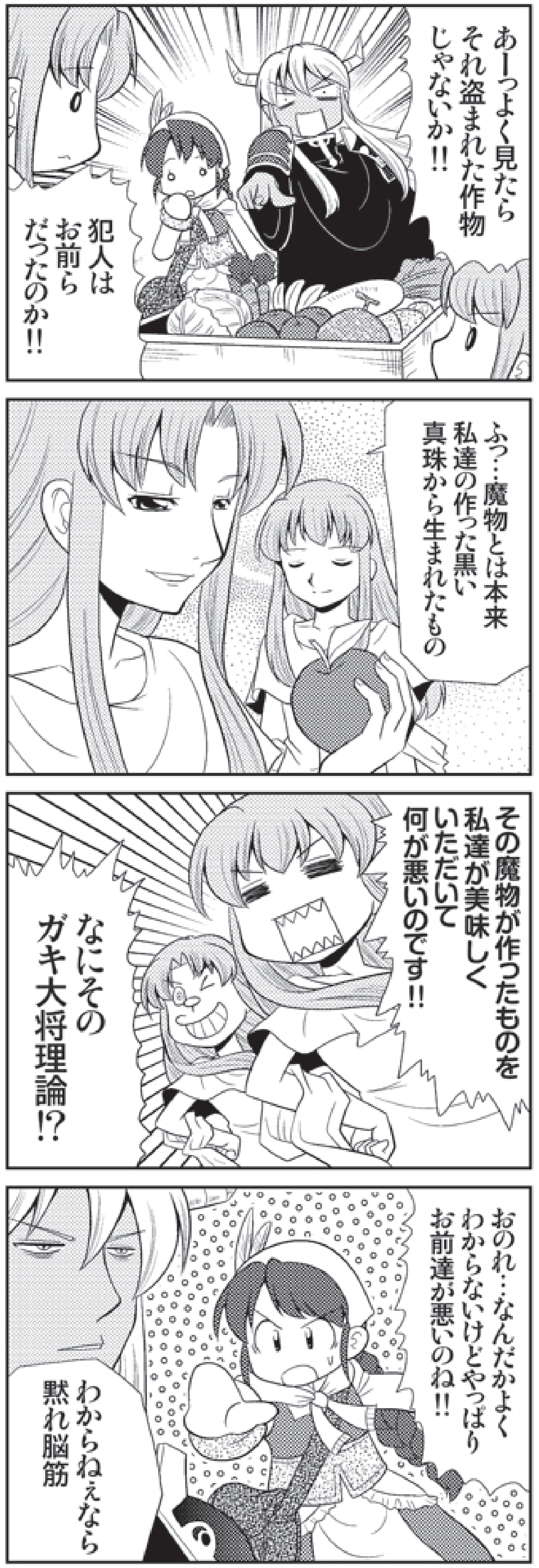
騎士と占い師



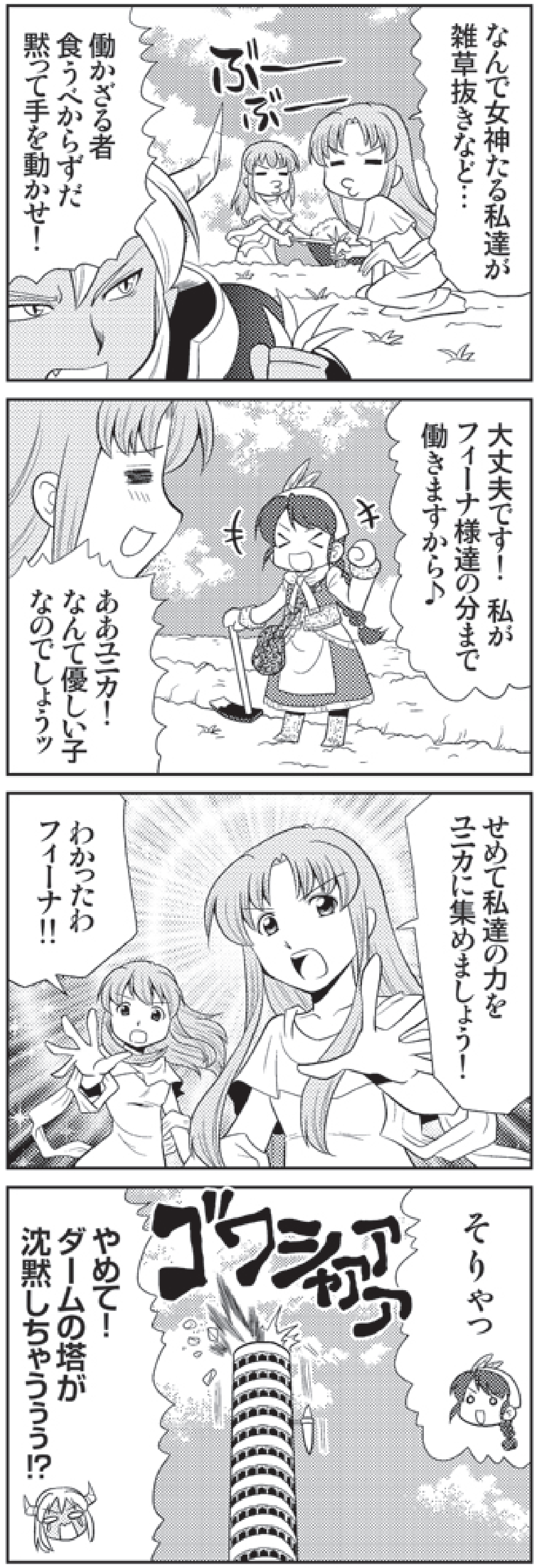
女神発見



そして犯人発見



働く女神様




THE LEGEND OF HEROES
閃の軌跡
原作：日本ファルコム『英雄伝説 閃の軌跡』
脚本：恵村まお
漫画：さがら梨々
第９話
そら
とっとと入れ
……くっ……
安心しろ
大人しくしていれば
危害は加えない
容疑が
晴れさえすれば
いずれ解放
されるはずだ
……クソ
迂闊だった
父さんの立場を
考えたら充分
予想できたはず
なのに……
待ってください！


FB ファルコムBOOKS
目指せ！ファルコム一番星!!
まさかのアニメ化!? 第２期決定!? ますます留まるところを知らない日本ファルコムオールスターギャグ四コマの最新刊がついに発売！ みんな集まれ一緒にゴーファイ!!
既刊もよろしく!!
ファルコム学園 01 新久保だいすけ
ファルコム学園 02 新久保だいすけ
この面白さ、英雄級!?
みんな集まれ！
ファルコム学園③
著者：新久保だいすけ
本体：850円＋（税）
ISBN:978-4-89610-836-1
好評発売中!!
©Nihon Falcom Corp. All right reserved.
発行：フィールドワイ
発売：メディアパル
フィールドワイのHPはこちら
www.field-y.co.jp



いったい
なんの容疑で……
何かの間違いじゃ
ありませんか!?
ザッ
……
容疑は
いくつも
あるが……
最大のものは
昨日の午後の
《オーロックス砦》
への侵入罪だ
そ!!
それって…!?
ペラ
昨日サイレンが
聞こえた
あの時か…?
冗談じゃない!
昨日はずっと仲間と
一緒に行動して
いたんだぞ!?
銀色の物体を
目撃した時
の……?
どうして僕ひとりが
疑われるんだ!?

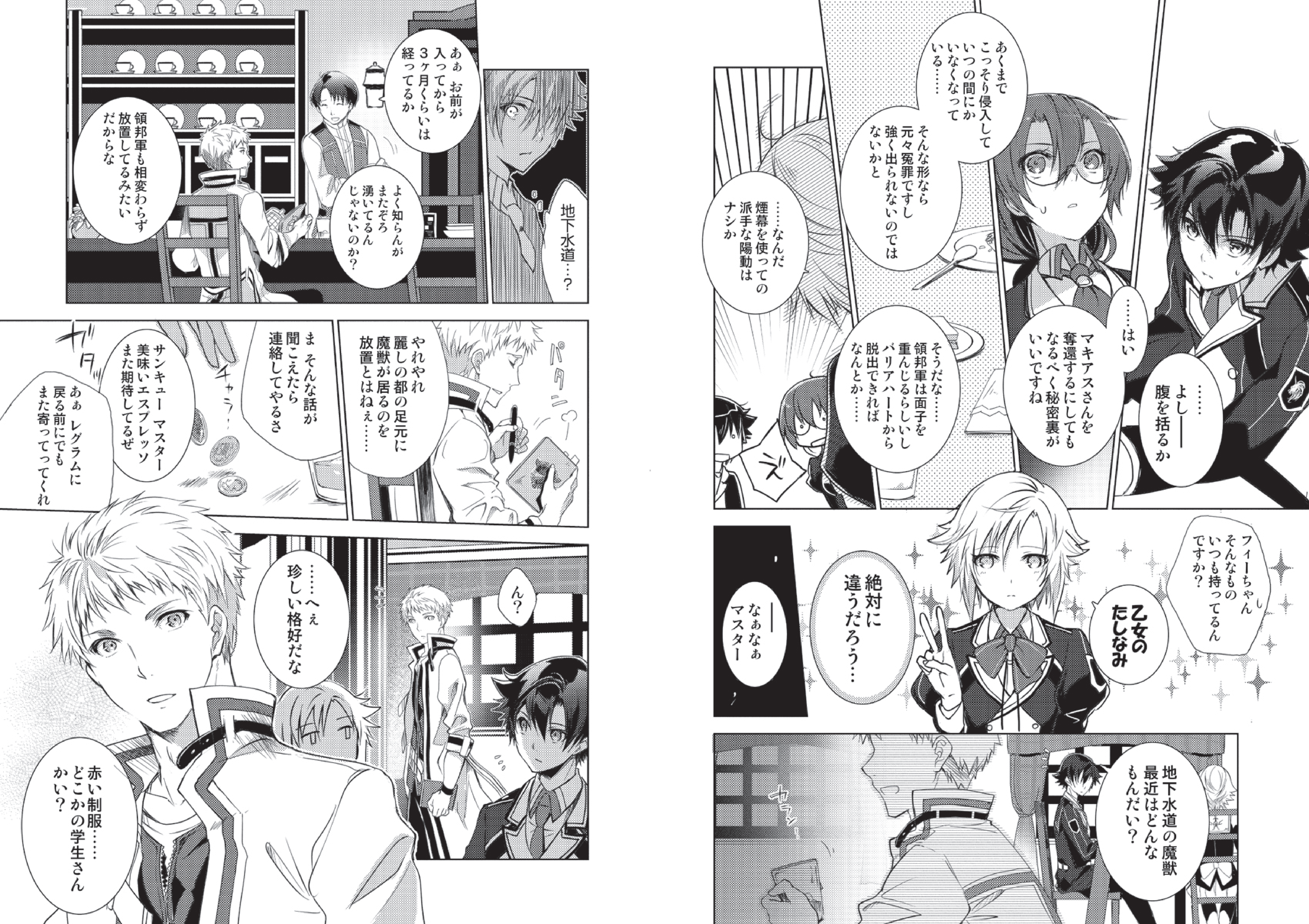


その事は俺たちが
証明できます!
それに……
私たちの仲間である
"ユーシス・アルバレア"さんも
証明してくれると思います!
……
ざわ…
フン……
だから
どうした?
――やれやれ
あいつの
カンが見事
当たっちまったか
さて……
レグラムから
わざわざ出張って
きたはいいが
どうフォローした
もんかねぇ…?
チャラ


アルバレア公爵家
コンコン
ユーシス様
ガチャ
そろそろ昼食の準備が整いますが…
……
俺は昼には実習に戻ると言ったはずだ
ドキ
あ…その…
父上は
え
父上はどうしたと聞いている！
職人街 宿酒場
Inn Alouette
わい わい
カチャ…
ぱく ぱく
……
カチャ カチャ
……
はぁ――…
まさかホテルの部屋まで領邦軍に捜索されてるとはな
もく もく
多分昨日のうちから仕組まれていた段取りだろう ユーシスが実家に呼び出されたのも……
ユーシスさんがいたらマキアスさんの逮捕を止められる可能性があったから…
詰所でも全然話し聞いてくれなかったね
それっぽい
ユーシスも実家で動きを封じられてそう
あぁ ホテルに戻った様子もなかったし…間違いないだろうな


結局 マキアスが捕まったのは昨日の砦への侵入とは無関係……
革新派の有力人物であるレーグニッツ帝都知事の息子を拘束するのが狙いなんだろう
色々な取引に使えるカードを手元に置いておく意味で
で でもさすがに傷つけたりはしないですよね?
サァァ
もぐ ぱく
……どっかな
貴族派と革新派の対立はかなり深刻みたいだし
最悪 痛めつけるなりして脅迫される可能性はありそう
そんな……
危険かもしれないが……
俺たちでなんとかしてみないか
!!


……はい さすがに放っておけません
…ん いいよ
……
ありがとう ふたりとも
でも…どうすればよいでしょうか
昨日会ったルーファスさんは頼れそうだけど…
今は帝都に行ってるんでしたね
ぺろ。
…だったらもう私たちで直接奪還するしかないと思う
フィフィーちゃん……
考えてもみて
市内にある詰所ならまだ侵入できる余地はある
でも…
もしマキアスが昨日の砦にでも移送されたら奪還の可能性は相当低くなるよ


あくまでこっそり侵入していつの間にかいなくなっている……
そんな形なら元々冤罪ですし強く出られないのではないかと
……なんだ煙幕を使っての派手な陽動はナシか
……よし──腹を括るか
……はい
マキアスさんを奪還するにしてもなるべく秘密裏がいいですね
そうだな……領邦軍は面子を重んじるらしいしバリアハートから脱出できればなんとか……
フィーちゃんそんなものいつも持ってるんですか？
乙女のたしなみ
絶対に違うだろう……
──なぁなぁマスター
地下水道の魔獣最近はどんなもんだい？
地下水道…？
あぁお前が入ってから3ヶ月くらいは経ってるか
よく知らんがまたぞろ湧いてるんじゃないのか？
領邦軍も相変わらず放置してるみたいだからな
パタン
やれやれ麗しの都の足元に魔獣が居るのを放置とはねぇ……
まそんな話が聞こえたら連絡してやるさ
チャラ
サンキューマスター美味いエスプレッソまた期待してるぜ
あぁレグラムに戻る前にでもまた寄ってってくれ
ガタッ
ん？
……へぇ珍しい格好だな
赤い制服……どこかの学生さんかい？



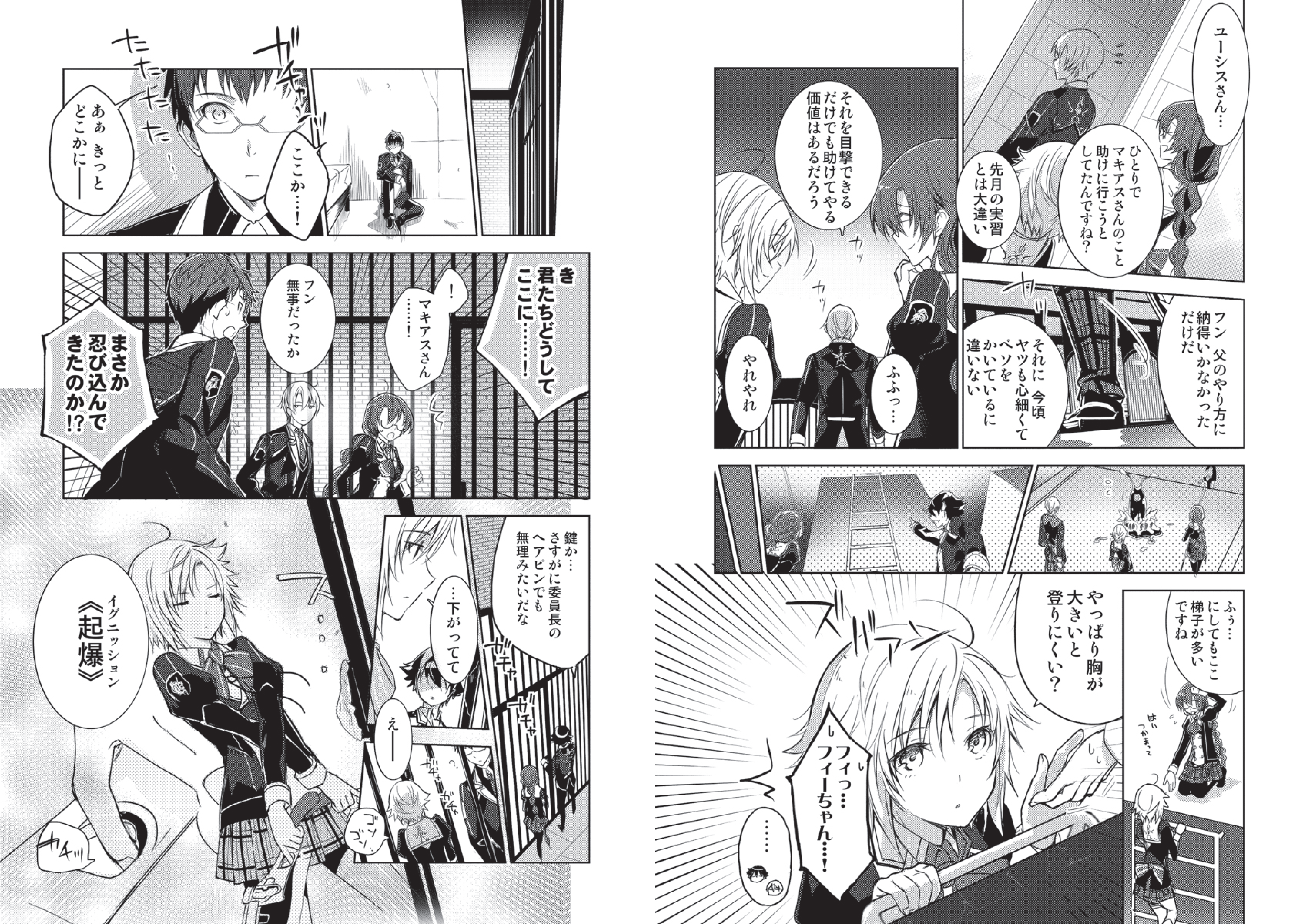
あ……はい トリスタにある《トールズ士官学院》の者です
へぇ あの有名な士官学校か
学院の実習でこちらの街に来ていまして
あの…さっきの地下水道の話なんですけど
ん？ あぁ…
バリアハートの地下には昔の水道が張り巡らされてな
魔獣も徘徊しているんだが以前は遊撃士が退治してたんだ
ここのギルドが畳まれちまってからは領邦軍が管理してるそうだが……わりと放置されてるみたいだな
……その地下水道ってどのくらいの広さ？
そうだな ちょうど…駅前のあたりから貴族街のあたりまでになるな
バリアハートはいい街だが色々面倒なところも多いからな
たっ
ま その実習とやらせいぜい頑張るといい
そんじゃ
Inn Alouette
……さっきの人遊撃士なんだね
民間人の保護を第一とする大陸各地に支部を持つ団体……《支える籠手》の紋章を掲げる民間の使い手たちか
最近あまり見かけなくなりましたね
あぁ 紋章の入った手帳を持っていたな
思ったんだが俺たちのこの特別実習……
彼らの活動内容に似ている気がするな
あ……そういえば
でもタイミングよく手がかりが見つかったね
あぁ……貴族街まで通じる中世の広大な地下水道か
マキアスが捕まっている領邦軍の詰所にも繋がっている可能性は高そうだ
Artisan's Street
えぇ 上手くいけばこっそりとマキアスさんを解放できそうです！


しかしまず地下への入口を探さないとな…
そうですね…
あ
あら…？
エマさんじゃないですか？奇遇ですね
えっ…？ドロテ部長!?
えっと確か……
エマの文芸部の部長だね
部長ここで何を…
たったっ
あーあなたが週末に特別実習に行くって言ってたのはここの事だったのですね
私は取材です！こんな美しい街次回の創作の背景にもってこいじゃない！
きゅるるん
街並みやら外壁やら服装やら……も〜隅々まで調べまくりましたわ♪


取材？創作？
ギクッ
あ〜そ そうでしたか…
あっそうだ部長！街を隅々まで調べたのでしたら…
え…？
よし入口はここみたいだな
ん…やっぱり鍵がかかってるね
スッ
あ…じゃあ私がやってみますね
委員長？
あはは……前に読んだ推理小説に載っていたコツを覚えてて
へーヘアピンか…！
………
（開け）…Aperio.


バリアハート地下水道
意外と綺麗な場所ですね…
さすがは《翡翠の都》の地下といった所でしょうか
目指すは西――領邦軍の詰所に通じる区画だな
しかしドロテ部長のおかげで入口がすぐ見つかって助かったよ
小説ってどんなの書いてるんだろうな?
恋愛ものって言ってたけど
リ!
リィンさんは知らなくていいんです!!
言えない…恋愛ものだけど男の子しか出てこないなんて…!
??
――こんな場所までわざわざ入り込んでくるとはな
あ……
ユーシス……!


よかったご無事でしたか!
フン…
まさか屋敷に戻るなり行動の自由を奪われるとは思わなかったが……
なんとか抜けてきた次第だ
そうだったのか…
どんな状況か大体知ってるみたいだね?
あぁ 革新派を牽制するために帝都知事の息子に濡れ衣を着せて拘束する……
まさかそこまで露骨なことを父が企てるとはな
――結局
俺と話すつもりなど父には最初からなかったわけだ…
! ……
ユーシスさん……
……まぁ 俺のことはいい
この地下水道の構造は兄から聞いて大体把握している
領邦軍の詰所まで先導するからとっとと行くぞ


ユーシスさん…
ひとりでマキアスさんのこと助けに行こうとしてたんですね?
先月の実習とは大違い
それを目撃できるだけでも助けてやる価値はあるだろう
カッ
カッ
ふふっ…
やれやれ
ザッ
フン 父のやり方に納得いかなかっただけだ
それに 今頃ヤツも心細くてベソをかいているに違いない
ふぅ…にしてもここ梯子が多いですね
やっぱり胸が大きいと登りにくい?
はい つかまって
ズガァン
フィっ…フィーちゃん…!
……
ガチャン
たたたた…
ここか…!
あぁ きっとどこかに――
き君たちどうしてここに……!
!
マキアスさん……!
フン 無事だったか
まさか忍び込んできたのか!?
鍵か…さすがに委員長のヘアピンでも無理みたいだな
…下がってて
え――
ガチャ
ガチャ
イグニッション
《起爆》
カチッ
ゴンゴン



!!っ……
なあぁっ……!?
爆薬…? そんな物を持ち歩いているのか!?
君は一体何者なんだ?
携帯用の高性能爆薬 可塑性もあるから こういった工作には便利
フィー… 普段の身体能力の高さといい…



――士官学院に入る前 わたしは《猟兵団》にいた
爆薬も銃剣の扱い方もそこで ぜんぶ教わった
ガンソード
ただ それだけ
一流の傭兵部隊… そうだったのか
ざわっ
《猟兵団》…!
イェーガー
信じられん… "死神"と同じ意味だぞ
わたし 死神?
!
あ……
いや…
そうだな 名に囚われる愚は冒すまい
おい なんの音だ!?


時間がない！とにかく脱出しよう
この場を凌げればなんとか誤魔化せるはずだ
わ分かった……！
バタ
バタ
バタ、
た…隊長！
牢の鍵が壊されています！
なんだとぉ…？あの学生どもの仕業か…！
――獣どもを出せ！
あの生意気な学生どもを実戦テストの標的にしてくれる…！
なんとかマキアスを救出したリィン達に魔の手が迫る!!

英雄伝説 閃の軌跡 〜メンタルクロスリンク〜

著：草薙アキ　イラスト：YahaKo



第5話　鏡越しの対峙

精神の入れ替わってしまったこの現状を打破するため、ついに旧校舎の地下五層に現れた〝扉〟へと辿り着いたリィンたちは、護衛役のサラを残して先へと進んだ。

開いた〝扉〟を外から見た時は、一切光の届かない暗黒の空間にしか見えなかったのだが、一歩そこに足を踏み入れ、リィンたちは驚きを隠せなかった。

「これは……」

思わず声が漏れたのは、リィン（見た目はアリサ）だった。

何故なら眼前に広がる光景は、雲が揺るやかに流れる青空と、どこまでも続く鏡のような水面だったからだ。

歩く度に波紋が水面を伝うも、靴が濡れる素振りはない。

である以上、この鏡面が〝水〟なのかも怪しいところではあるが、なんとなくリィンはそれ

が〝水〟なのだと理解していた。

しかし驚くべきはこの空間である。

先ほどまでいたのは、紛れもない地下の遺跡区画だったはずだ。

それが今では、地上でもあるかないかと言わんばかりに美しい景観の中にいる。

頬を撫でる風は優しく、夢幻と呼ぶにはあまりにも精巧過ぎていた。

恐らくは現実。

だとすれば、空間転移の類であろうか。

「……ふう」

とはいえ、悩んでいても仕方がない。

今重要なのは、この〝試練〟を乗り越え、入れ替わった精神を元に戻すことなのだから。

頷き、リィンは皆に再度気を引き締めるよう促そうとした。

が。

「……皆？」

振り向いたそこに、アリサたちの姿はなく、

「――っ!?」

――一体の魔獣が様子を窺うように佇んでいた。

「魔獣!?」

すかさず距離を取り、リィンは導力弓を構える。

何故今まで気づかなかったのか。

リィンは歯を噛み締めながら狙いを定める。

魔獣は人型で、大きさは一七五リジュ前後であろうか。

右手に狭長な骨と思しき武器を所持しており、外見で言うならば、以前実習で訪れた《翡翠の公都》――バリアハートのオーロックス狭谷道にいた手配魔獣が近しいだろう。

その魔獣が、何故こんなにも近くにいたのに気づかなかったのか。

そして他の皆はどこへ行ってしまったのか。

リィンの頭に様々な疑問が過ぎったが、それを考えるのは、この魔獣を倒した後である。

「てやっ!」

力一杯弓を引き、リィンは魔獣を仕留めるべく矢を放った。

同時刻。

アリサ（見た目はリィン）もまた、リィン同様、青空とその全てが反射した世界で、一体の魔獣と戦闘を繰り広げていた。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

「もうっ!」

苛立ちを発散させるかのように吐き捨て、アリサは水面を駆ける。

アリサが対峙するのは、遠距離攻撃に特化したであろう人型の魔獣だ。

大きさはリィンとなった今のアリサほどではないが、しつこく棘のようなものを放ち続けており、なかなか接近することが出来ないでいた。

これが元の身体であれば、弓による牽制や、戦技（クラフト）の類を叩き込んでやるところであるが、あいにく今はリィンの身体だ。

そして武器はリィンの太刀。

確かにリィンの修めた八葉一刀流の中にも、斬撃を飛ばす技があったが、それはリィンだからこそ出来る芸当だ。

「くっ……!」

ならばどうするか。

魔獣の攻撃を躱しながら、アリサは突破法を考える。

この相手は今までの魔獣とは違う。

現段階で隙という隙がまったく見当たらないのだ。

今の入れ替わった状態では、相手にするのが難しいほどの強敵と言ってもよかった。

ただ幸いなのは、魔獣の狙いがそこまで正確ではないということ。

そして一発を撃ってから次の棘が現れるまで、少しだけ〝インターバル〟が存在するということだろうか。

言うなれば、そう――〝弓の装填〟のように。

勝機があるとすれば、恐らくはその二点。
一発目が放たれてからでは遅い。
かと言って、馬鹿正直にインターバルを狙えば隙を突けない。
誰しもがそこを狙うことは予想出来るからだ。
狙うのは、インターバルの終わり――二発目を放つ直前！
正確ではない狙いが、さらに乱れた瞬間！
「――そこっ！」
覚悟を決め、アリサは地を蹴った。

一方、ラウラとフィーの方も、リィンたちと同じように、それぞれが個々人へと分断されていた。
対峙するのは、やはり両者とも一体の魔獣だ。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

ラウラ（見た目はフィー）の相手は、長身で棍棒のように無骨な武器を両手で持つ、破壊力重視の魔獣。
そしてフィー（見た目はラウラ）の相手は、小柄で両手の爪による連撃と、合間に放たれる棘のような遠距離攻撃が厄介な、速度重視の魔獣。
どちらもかなりの強敵で、両者ともに苦戦していた。
「……ぬっ」
最中、ラウラは一度距離を取り、自身の得物である双銃剣を握り直す。
見れば、魔獣の方もラウラの動向を窺っているのか、武器を正眼で構えたまま、微動だにしていなかった。
幾度となくフェイントを交えて攻撃したが、あの魔獣はその全てを受ける乃至は避けきった。
その上、今もこちらの様子を注意深く探っている。
恐らくはかなり高い知能を持っているに違いない、とラウラは息を呑んだ。
ラウラの動きに反応し、確実に学習し続けているからだ。
それを裏付けるかのように、ラウラの身体には、避けきれなくなってきた傷の類が、じんわりと滲み出ていた。
もっとも、それはラウラの方も同じだった。
少しずつだが、あの魔獣の動きが分かるようになってきたのだ。

ゆえに、魔獣の身体にも、ラウラの攻撃による傷が幾つか刻まれていた。
実力はほぼ互角と言っていいだろう。
ラウラが魔獣を倒すのが先か、それともラウラが魔獣に倒されるのが先か。
緊迫したやり取りが続いていた。

そしてラウラが魔獣と睨み合っていた頃。
「……めんどくさいな」
大剣を握り、ため息混じりに正面を睨むのはフィーだ。
元来のフィーならば、あのちょこまかと逃げ回る魔獣でも、追いつき、難なく屠ることが出来ただろう。
しかし今のフィーにそれは難しかった。
武器に振り回されないようにしつつ、なんとか腰を使って剣を振り、反動などで避けたりはしているが、それもそろそろ限界だ。
次第に攻撃を受ける回数も多くなってきたし、このままではじり貧になる。
ならばこの辺りで決着を付けなければ——。
「——っ」
フィーは静かに息を吐き、大剣を右腰に構えた。

右の薙ぎか、はたまた右の斬り上げか。
どちらにしろ、〝右〟からの攻撃を仕掛ける気だ。
「——」
フィーがこの一撃に全てを懸けることを察したのだろう。
魔獣も体勢を低くし、右腕を引き、左腕を前に出した。
「キュギィッ！」
咆えながら、魔獣が突っ込んでくる。
左腕から棘を飛ばして注意を逸らさせ、体勢の崩れたところを、右の爪で一気に掻っ切るつもりだ。
だがそれはフィーも重々承知だった。
全力の一撃を見舞うため、かかとはしっかりと地を踏みしめている。
それを見越して、魔獣はあの手段に出たのだろう。
今から避けるのは遅い。
かと言って、剣を手放せば決定打に欠ける。
であれば、方法は一つ——〝弾く〟しかないからだ。
剣を振り抜き、再び戻すまでの間にケリを付ける——それが魔獣の狙いに違いない。

されど――そもそもフィーに避けるつもりはなかった。

「――せーのっ！」

歯を食い縛り、フィーは全力で大剣を振り抜く。

――途中で握った手を放して。

「――キギャッ!?」

そう、フィーの狙いは〝薙ぎ〟でも〝斬り上げ〟でもなく――〝投擲〟だったのだ。

遠心力を味方に付けた大剣は、魔獣の放った棘を全て弾き、一直線に魔獣の元へと飛んだ。

さすがにこの攻撃は想定していなかったと見え、魔獣は驚いたような表情で、すかさず身を滑り込ませるように反らした。

まさに間一髪。

両腕の爪を吹き飛ばされながらも、魔獣はぎりぎりで大剣の下へと潜り込んだ。

が、次に魔獣の眼前に飛び込んできたのは、

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

「……おまけ！」

「――っ!?」

間髪容れずに追撃を放ってきた、ナイフを握るフィーの拳だった。

「ぬぐっ!?」

魔獣の不意打ちを受けたラウラは、地に倒され、馬乗りになられていた。

喉元めがけて振り下ろされた爪を、ラウラは両手で懸命に受け止める。

――誤算だった。

まさか武器を投擲してくるとは……っ。

そして投擲に合わせるかのようなこの追撃と、迷わず急所を狙ってくる手際の良さ。

本当にこれが魔獣の戦い方なのだろうか。

「ぐ……っ」

戦いの中、ラウラはまるで〝対人戦闘に特化した武人〟とでも、戦っているかのような既視感を覚えていた。

双銃剣は先の投擲で弾かれ、両方とも数メートル先まで飛ばされている。

言わずもがな、体重は魔獣が上。

圧倒的に不利な状況だった。

だが諦めない――諦めるわけにはいかない！

「舐めるなっ！」

「――っ!?」

ラウラは受け止めていた両手を一気に引き、首の横すれすれに爪を突かせると、すかさず渾身の拳を魔獣の顔に叩き込んだ。

「ギギャッ!?」

悲鳴を上げながら上体を反らした魔獣に、ラウラはここぞとばかりに追撃を仕掛ける。

背筋と脚力を全開にし、飛び跳ねるように魔獣を退けたラウラは、魔獣が体勢を整える前にこれを組み伏せる。

今度はラウラが馬乗りになる番だった。

この魔獣の学習速度は驚愕に値する。

ゆえに、ラウラは双銃剣を取りに行くより、ここで仕留めるべきだと判断したのだ。

「――っ!?」

眼前に手を翳してきたラウラの姿に、魔獣が絶句する。

次いでラウラの周囲を緑色のオーラ――〝導力〟が揺らめいた。

――〝アーツ〟だ。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

アーツはARCUSなどの戦術オーブメントに装着された七耀石の結晶回路――つまりは〝クオーツ〟を使用して放たれる導力式の魔法である。

文字通り〝導力魔法〟と呼ばれるこのシステムだが、ARCUSの場合は、ここに〝マスタークオーツ〟を核とし、その属性を基礎とする新たな機能が搭載されている。

ラウラ本来のマスタークオーツは、〝火〟の属性である《ブレイブ》であるが、これは〝水〟の属性とも相性がいいため、入れ替わる前は〝ティア〟などの治癒系クオーツを併用していた。

もちろん現在はフィーの身体ゆえ、〝風〟の属性と相性のいい、彼女のマスタークオーツ――〝時〟属性の《レイヴン》を装備している。

ラウラの右手に風の渦が集束し、次第に強さを増していく。

――〝エアストライク〟。

風のアーツで最も威力の低い初級の技だが、攻撃系での発動は最速。

しかも互いに消耗した現状で、いかんせんこの近距離である。

倒せずとも、致命傷を与えるには十分であろう。

「食らえっ！」

「ギッ!?」

ラウラの手から風の奔流が放たれたのは、直後のことだった。

「……はあ……はあ……」

肩で大きく息をし、地に片膝を突くのは、左頬に走った傷から、真っ赤な鮮血を垂らすリィンだった。

鋭く見つめるその視線の先では、件の魔獣が大の字で倒れている。

……危なかった。

一瞬の隙を突かれ、魔獣が骨による刺突を繰り出してきたのだ。

が、それだけではない。

――〝クロノドライブ〟。

〝時〟属性の――自身の速度を向上させるアーツをも併用し、加速を重ねての特攻だった。

「――ぐっ⁉」

右の手首にずきりと鈍痛が走り、リィンは堪らず顔を顰めた。

あの瞬間、弓での反撃が間に合わないと判断したリィンは、弓を捨て、八葉一刀流に伝わる八の型――《無手》によるカウンターで、〝後の先〟を狙ったのである。

《無手》は、なんらかの理由で太刀を失った際に使用する型だが、リィンはこれを師である《剣仙》――ユン・カーファイによって、徹底的に叩き込まれていた。

当然であろう。

剣士を倒したければ、剣を奪うのが手っ取り早い。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

もちろんそうなる前に倒すのが、リィンを始めとした〝剣士〟というものである。

しかし剣士だからこそ、最も危惧しなければならないのは、〝剣に頼る戦い方〟だ。

この世に〝絶対〟はあり得ない。

必ず剣がある状況下で戦えるとは限らないのだ。

ゆえに、ユン・カーファイは素手による戦い方を、リィンの骨の髄にまでしっかりと叩き込んだのだろう。

――どんな状況に陥っても、必ず光明を見出せるように。

そしてその教えが今まさに功を成していた。

アリサの身体である以上、本来の威力は発揮出来ていないし、反動で身体中の骨が軋む上、手首も痛めてしまった。

されど、クロノドライブで加速し、かつ刺突を躱され、伸びきった胴への掌打は、いかな魔獣の外皮と言えど、そう易々と衝撃を吸収出来るものではない。

その証拠に、魔獣は先ほどからぴくりとも動いてはいなかった。

気を失っているのだろうか。

一般的に、生命活動を停止した魔獣は、命の火が消えるかのように、自身の身体を消滅させ



る。

消滅の際、七耀石の欠片――〝セピス〟が残るのは、魔獣がこれを好む性質を持っているからだと言われている。

これらの現象が確認されて、初めて〝魔獣の討伐〟は完了するのだが、やつの姿は未だに消えてはいない。

ならば……、と疲弊した身体に鞭を打ち、リィンは弓を拾って魔獣の元へと赴く。

「……」

弓を引きながら距離を縮めるも、魔獣に動く気配はない。

リィン自身、無駄な殺生はしたくなかったが、このまま見逃して皆を捜すのは、さすがにリスクが高い。

何故なら、この魔獣は通常よりも賢く、〝戦術〟を組んで挑んできたからだ。

もし次に対峙することがあれば、この魔獣は今この瞬間よりも、遥かに強大な力を身につけていることだろう。

その時にリィンが勝てる保証はどこにもない。

倒せる時に倒しておかなければ、後に最悪の事態を招く可能性もあるのだ。

「……すまない」

リィンは小さくそう告げ、横たわる魔獣へと狙いをつけた。

ぼんやりとした意識の中、アリサの目に映ったのは、自分に向けて棘を放とうとしている魔獣の姿だった。

クロノドライブを使用し、完全に隙を突く形で攻撃したにもかかわらず、この魔獣はそれすらも躱し、あろうことか武術のような拳で反撃してきた。

どこか通常とは違うと思っていたが、まさかここまでの強敵だったとは……。

これが〝試練〟……、とアリサは心の中で呟く。

しかしそれももう終わりだ。

渾身の一撃が外れた上、強烈なカウンターを受けたこの身は、すでに指一本とて動かすことは叶わなかった。

リィンの身体がと言うよりは、アリサの心の方が困憊していたからだ。

せめて元の身体だったならば、まだ希望はあったかもしれない。

もっとも、それは都合のいい言い訳だろう。

今さら言っても仕方のないことだ。

ふっ、と自嘲の笑みを浮かべ、アリサは一人思う。

――こんなことなら、もっと素直になっておけばよかった、と。

脳裏に浮かぶリィンの姿に、アリサの頬を涙が伝う。

最後にリィンと触れ合ったのは、ここに来る前に弓を教えていた時のことだっただろうか。

狩りの際に少しだけ使ったと言っていたし、確かに筋もよかった。

でもやはり辿々しくて、それが妙におかしかった。

そういえば、あんな姿を前にも見たような気がする。

あれは――そう、シャロンに弓を習っていた時のことだ。

フォームが大事だと教えられ、鏡を前にして練習したことがあった。

『お嬢さま、弓はきちんと立てませんと』

『わ、分かってるわよっ。う、う〜んっ！』

『ふふ、一生懸命なお嬢さまの表情も愛らしいですわ』

（最初は弓を引くのも一苦労だったな……）

急に懐かしくなり、アリサの胸元がほのかに温かくなる。

何度も反復練習を重ね、次第に様にはなってきたが、それでもやはり命中率は上がらず、日々頭を悩ませていた――そんな幼き日の自分。

どうして今になってこんなことを思い出すのだろう。

これが俗に言う〝走馬燈〟と呼ばれる現象なのだろうか。

「……」
その時だ。
ふと眼前の魔獣の姿に、過去のアリサの姿が重なった。
思い返せば、この魔獣も幼き日のアリサ同様、遠距離攻撃の方はあまり上手くはなかった。
もちろんアリサに接近戦の心得は、護身用に習った程度のものしかない。
だから正確に判断することは出来ないし、なんの確証もない。
けれど、あの武術のような技を含めても、アリサにはこの魔獣が、近距離よりも、むしろ遠距離の方に重きを置いているように思えていた。
だからこそ、過去の未熟なアリサの姿が重なったのだろう。

でもそれゆえに——どこか噛み合わない。

何かが不自然でならない。
何故これだけの近接技を秘めていながら、遠距離攻撃に固執する必要があるのだろうか。
まるでそうしなければならないかのように。

「……」

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

……そうしなければならない？

……何故？
近距離の心得があるのに、遠距離を重視する理由はなんなのか。
この空間にいるのはアリサ一人だけだ。
しかも今はリィンの身体——使うのは太刀。
つまりは——近接型。
なのにどうして？
何故接近戦を仕掛けないのか。
未熟な遠距離攻撃よりも、遥かに勝算があるはずだ。
もしかして——仕掛けられないのか。
どうして？
それではまるでアリサのようではないか。

遠距離の心得があるのに——入れ替わってしまったおかげで、近距離を重視せねばならない、
アリサのようではないか。

「――」
ああ、そうか。
そうだったのか。
だからこんなにも強いのだ。
どうりでアリサが勝てないはずだ。
だってこの魔獣は――いや、この人は……。
胸に秘めた思いを全て吐き出すかのように、アリサは精一杯〝彼〟の名を呼んだ。
「――〝リィン〟！」

「……」
何故弓を引く手が止まったのか、リィンには分からなかった。
ただこの魔獣を射ってはいけない気が――射ってしまえば、大切な何かを永遠に失う気がしたのだ。
それがなんなのかは分からない。
だが分からないからこそ――不安だからこそ、寸前で手を止めることが出来たのだろう。
リィンは弓を下ろし、魔獣に近づく。
何故だろうか。

先ほどまであれだけ争っていた間柄なのに、今は不思議と近寄っても平気のような気がしていた。
「……キュギィッ……キュギィッ……」
魔獣は消え入りそうな声で鳴いている。
何かを訴えたいのだろうか。
リィンは傍らに膝を突き、魔獣の顔を覗き込む。
――穏やかな顔だった。
もちろん魔獣の表情など分かるはずもない。
しかしリィンには、魔獣がそういう顔をしているという確信があった。
理由は分からないが、そう思えて仕方がないのだ。
「……大丈夫か？」
そう魔獣の顔を優しく撫でながら、語りかけた時のことだ。
意識したわけではない。
何故その〝名〟が出たのかも分からない。
が、リィンの口からは、大切な仲間の名が飛び出していた。

……アリサ、と。

〝彼女〟の名を口にした時、リィンは全てを悟った。
この魔獣が通常とは異なるわけを。
そして魔獣が穏やかな顔をしていた理由を。
何故ならこの魔獣は、リィンとともに多くの困難を乗り越えてきた――〝大事な人〟だったからだ。

「――〝アリサ〟！」

再び〝彼女〟の名を叫んだ時――〝世界〟に亀裂が走った。

数メートル先で響く衝撃音と、前腕及び鳩尾に走る疼痛。
殴られた腹部を押さえながら、ラウラは歯を食い縛っていた。
言わずもがな、ラウラにそのような仕打ちを施したのは、同じく疲弊の色が窺える、件の魔獣だった。
エアストライクが放たれる瞬間、魔獣は下からの突き上げでラウラの腕をはね除け、腹筋を使って上体を起こすと同時に、がら空きの胴へ一撃を見舞ったのだ。
その後、脱兎の如く距離を取った魔獣は、自らの武器を拾うこともなく、じっとラウラを見つめていたかと思えば、

「――」

――徒手空拳で〝構え〟を取った。

「……ぬっ？」
突然のことに、一瞬呆けてしまったラウラだったが、ふっと口元を緩め、
「……面白い」
そう呟いて、同じく無手で構えた。
八葉一刀流ほどではないが、ラウラのアルゼイド流にも、やはり剣を失った際に備え、徒手空拳の心得は存在する。
と言うより、アルゼイド流自体、ラウラの大剣や、《光の剣匠》と名高いラウラの父――ヴィクター・S・アルゼイドのイメージから、剣術だけだと思われがちだが、剣術の他、槍術や弓術などにも精通しているのだ。
互いに構え、隙を窺い合うこの状況に、ラウラは「本当に人間のようだな……」と笑みすら浮かべていた。
と。
「――っ！」

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

同タイミングで両者は駆けた。

ラウラと魔獣——その二つの音だけが響くこの世界で、彼女らは互いを倒すためだけに拳を振るう。

「はっ！」

「ギャッ！」

ラウラの拳を、魔獣は流れに逆らわないでいなした後——それを巻き込むかのように背負い投げた。

「ぐっ!?　なんの！」

しかしそれは拳をいなされた時に予想済みだ。

ラウラは空中で身体を捻り、着地と同時に再び駆ける。

「てやっ！」

「ギッ！」

再度ラウラが拳を放つも、魔獣は右腕でそれを捌き、お返しとばかりに左の拳を繰り出す。

「しゅっ！」

だが今度はラウラが弾く番だった。

魔獣の拳を掌打で打ち落とし、肉薄しての肘。

「キウッ！」

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

「ぐっ!?」

が、魔獣は上体を反らして肘を躱し、反動で繰り出した膝が、ラウラの鳩尾に突き刺さる。

「はっ！」

されど、ラウラがただでやられるはずもない。

肘から伸びた裏拳が、魔獣の頬を峻烈に薙いだ。

「ゲギッ!?」

やはり実力はほぼ互角。

後は気力の——いや、〝勝ちたい〟と思う〝気持ち〟の戦いだった。

「はあっ！」

「ギギャアッ！」

交差する拳。

「ていっ！」

「ギュッ!?」

一方が殴れば、

「キュギャッ！」

「うぐっ!?」

もう一方に殴られ、

「このっ！」
「ギュギ……ッ」
再び蹴りを見舞えば、
「ギャッ！」
「ぐふっ……ぐっ」
因果が如く蹴り返される。
「……はぁ……はぁ……」
「……キュギ……ギ……」
そうして続いた永劫にも思える時間も、いよいよ終わりを迎えようとしていた。
息も途絶え途絶えに、地に膝を突く両者の手に握られたのは、各々が所持していた得物だ。
偶然の産物か、はたまた必然なのか。
弾かれ合い、互いが着地した場所に、それらが待ち構えるかの如く鎮座していたのだ。
互いに振れる力は後一撃。
これで——全てを決める！
「——っ！」
駆け出したのは同時。
ラウラは腕をクロスさせた十字斬り。

対する魔獣は袈裟狙いの上段。
「はああああああああああああああっ！」
咆哮。
「キュギィッ！」
魔獣が得物を振り下ろした瞬間、ラウラは身を極限まで屈め、その一撃を潜るように躱すと同時に、やつの背後へと駆け抜ける。
「ぐうっ⁉」
全身を軋ませながらの踏ん張り。
「届けえええええええええええええっ！」
すぐさま身体を捻り、左の刺突を魔獣の背へと放つ。
が。
「キギャアッ！」
「何っ⁉」
魔獣はそれにすら対応した。
袈裟に振り下ろした遠心力を使い、ラウラ同様身体を捻って、彼女の左脇腹へと、得物を誘導させたのだ。
「……」

この軌道と速さではもう防げない。
そう覚悟したラウラの心は、いつの間にか静けさを取り戻していた。
ラウラの突きも、このまま行けば魔獣の喉を貫くだろう。
これが死の淵に感じるという時間の遅延であろうか。
ラウラには、世界が酷くゆっくり進んでいるように見えた。
最中、ラウラの心に過ぎったのは、彼女と身体が入れ替わった少女――フィーのことだった。
今のラウラはフィーの身体を有している。
つまりラウラの死は、フィーの肉体が死ぬことを意味しているのだ。
それに対し、ラウラはただただ申し訳なく思っていた。
出来ることなら、このような最期を遂げる未熟な自分の頬を殴ってやりたい、と。
「――」
そういえば、この魔獣はどこかラウラに似ていた気がする。
身長もさることながら、使う得物や、その大きさまでも。
ならばこれはラウラ自身による、彼女への贖罪だったのだろうか。
どこか辿々しい武器の扱い方も、未熟なラウラへの戒めだったのだろうか。
なんともおかしな話だ。
未熟なラウラの姿など、入れ替わってからずっと見ていたというのに。

英雄伝説 閃の軌跡
〜メンタルクロスリンク〜

「……」
……入れ替わってからずっと見ていた？
そこでラウラはふといくつかの疑問を覚えていた。
何故この空間にラウラと魔獣だけが取り残されたのか。
何故魔獣の戦い方が通常とは異なっていたのか。
何故魔獣をラウラに似ていると思ったのか。
そして何故魔獣の武器の使い方を見ていて――入れ替わったフィーを思い浮かべたのか。
「――っ！」
その瞬間、ラウラの脳内に確証のない――しかしそうだと頷ける一つの〝答え〟が浮かび上がり、ラウラは〝彼女〟の名を精一杯声に出した。
「――〝フィー〟！」
魔獣のエアストライクを間一髪で弾いた後、距離を取ったフィーは、己の心に従い、ある〝試

み〟を行った。
そう――〝徒手空拳〟で戦ったことだ。

確証があったわけではない。
だがあの魔獣ならば、必ず誘いに乗ってくれる――そんな気がしたのだ。
事実、魔獣はフィー同様、無手で構え、向かってきた。
それだけではない。
魔獣はフィーと同等か、それ以上に高度な〝素手による接近戦〟を行った。
フィーの戦い方は、猟兵として生き抜くため、実戦の中で磨かれてきたものだ。
言わば、対人戦に特化した殺人術。
にもかかわらず、この魔獣はそれに対応した。
もちろん今までこの戦い方で魔獣を屠ってきたし、〝対人〟を想定している以上、通じ辛かった相手もいる。
ゆえに、どうすれば最短で倒せるかを考え、魔獣用に改良も行ってきた。
でも元が〝対人特化〟であることに変わりはない。
それをああも見事に防がれたのだ。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

強固な外皮で受けるのではなく、捌き、躱すことを重視して。
そんなことが出来るのは、フィーと同じ猟兵出身の者か、

もしくは――〝かなりの腕前を持つ武人〟だけだ。

フィーと実力の拮抗した武人。
そう考えた時、脳裏に浮かんだのは、フィーと同じ《Ⅶ組》に在籍する、一人の少女だった。
――ラウラ・S・アルゼイド。
〝帝国最強〟と言っても過言ではない剣士――《光の剣匠》の息女にして、フィーとは胸のうちをぶつけ合った間柄であり、そして今まさに精神が入れ替わっている相手だ。
地下五層に現れた〝扉〟は、〝試練〟という言葉をサラに告げたという。
ならば今フィーが置かれているこの状況は、〝試練〟の真っ最中ということだ。
一緒に来たはずの仲間たちが消え、代わりに一体の魔獣が現れた。
しかもその魔獣は、フィーと同等の実力を持っており、速度重視の近距離攻撃と、遠距離攻撃を合わせ、かつ武術の心得があるかのような戦い方をしてきた。

――まるで入れ替わったフィーの身体で戦うラウラのように。

「――」

　よもやその事実に気づいたのが、魔獣の――いや、〝彼女〟の胴を〝彼女〟自身の剣で両断する寸前になろうとは……。

　もっと早く気づいていれば、このような結末を迎えることもなかったのに……、とフィーは悔しく思った。

　だがさすがと言うべきか。

〝彼女〟の一撃もまた、フィーの喉を貫く軌道だ。

　喉を突かれれば、二度と〝彼女〟の名を呼ぶことは叶わないだろう。

　だったらせめて最後にもう一度だけ、〝彼女〟の名を口にしておきたい。

　この手で命を絶ってしまうことになる――最も頼れる友の名を。

　フィーは贖罪するかのように、〝彼女〟の名を叫ぶ。

「――〝ラウラ〟！」

　その瞬間――〝世界〟が割れた。

　砕け散った破片はすぐさま塵となって消え、リィンの目に映ったのは、サラの待つ最奥の間に酷似した、薄暗い広間だった。

英雄伝説 閃の軌跡
〜メンタルクロスリンク〜

　やはり幻だったのか――いや、あれもまた現実だったのだろう。

　ずきずきと痛みの残る腹部を擦りながら、リィンはふとそんなことを思う。

「……あれ？」

　が、そこでリィンはあることに気がついた。

　先ほどまであった胸部の膨らみや、身体全体の丸みがなくなった上、声質も低くなっていたのだ。

　慌てて確認すれば、右手に馴染みのある太刀を握っていた。

「元に……戻ったのか？　――ふっ！」

　ぶんっ、と試すように剣を振れば、何千何万回と続けてきた感触が身体を伝った。

　間違うはずもない。

　リィン本来の持つ――力強い感覚だ。

「ははっ……」

　思わず笑みのこぼれたリィンの耳朶に、聞き慣れた声が届く。

「リィン！　無事だったのね!?」

「……アリサ？　それにラウラとフィーも……」

　見れば、リィン同様に傷ついたアリサの後ろには、彼ら以上にずたぼろの少女が二人――やれやれといった表情で佇んでいた。

「うむ、どうやら元に戻れたようだな。さすがに今度ばかりは死を覚悟したぞ」
「……だね。結構やばかったかも」
嘆息する二人の様子に、リィンも彼女らの苦難を慮っていた。
リィンとアリサがあの状況だったのだ。
恐らくはラウラたちも、互いが魔獣だと錯覚し、拳を交えていたのだろう。
実力の均衡した二人のことだ。
相打ちになったとしてもおかしくはないほど、激しい戦いだったに違いない。
「……」
だがそれよりも、今気にしなければならないのは、リィンと身体の入れ替わっていたアリサのことだ。
知らなかったとはいえ、リィンは本気でアリサを手にかけようとしていたのだから。
「……すまない、アリサ。俺は……」
俯くリィンに、アリサは「ううん、いいの」と微笑みながら首を横に振る。
「リィンの気にすることじゃないわ。そういう〝試練〟だったのだから」
「だが俺は、もう少しで取り返しの付かないことをしてしまうところだった……」
「それは私も同じよ。万が一あの突きが当たっていたらと考えると、今でも震えが止まらなくなるわ。でもあなたはちゃんと私だと気づいてくれた。それだけで今は十分よ」

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

「……っ」
にこり、と笑ってくれるアリサに、リィンは堪らず後ろを振り向き、荒っぽく涙を拭った。
そして再び振り向いた後、リィンは力強い眼差しをアリサに向け、告げる。
「──ありがとう、アリサ」
「ふふ、どういたしまして」
互いに相好を崩せば、「良い雰囲気のところに申しわけないのだが……」とラウラが割って入ってきた。
「べ、別に良い雰囲気でもなんでもないわ。そ、そうよね？　リィン」
「あ、ああ……」
「ふむ？　まあそなたらがそう言うのであればよいのだが……。それより〝あれ〟をどう考える？」
「あれ？」
ラウラの指をアリサが追えば、広間の奥にそびえる〝赤い壁〟が目に入った。
いや、壁ではない。
あれは──そう、〝扉〟だ。

第四層と、そして第五層に現れた〝扉〟と同種であろう、〝赤い扉〟だったのだ。

「ま、また〝扉〟⁉　一体いくつあるのよ⁉」

「さすがにあれで最後だと思いたいが……。しかしこの気配は……」とリィン。

「……ん。凄い殺気だね」

「うむ。だが〝試練〟とはいえ、我らにこれほどの仕打ちをしたのだ。一歩間違えれば、自らの手で大切な仲間を殺めていたかもしれぬ。その報いは受けてもらわねばな」

ラウラが不敵に言えば、「同感ね」とアリサも首肯する。

「なんの〝試練〟かは知らないけれど、年頃の女の子を男の子と入れ替えるなんて最低よ。万死に値するわ」

「いや、何もそこまでしなくても……」

リィンが戸惑ったようにそう言うと、「……まあリィンは男の子だしね」とフィーに突っ込まれた。

「……実は嬉しかったり？」

「そんなわけないだろ……。俺は」

「リ、ィ、ン？」

「い、いや、だから俺は別にやましいことはだな……」

アリサに笑顔で凄まれ、リィンは背に冷や汗を掻いていた。

「……でもラウラたちの言うとおり、わたしも〝お礼〟は必要だと思う」

「フィー、そなた……」

「……ん。仲間を傷つけたのは許さない」

「そうだな。俺も皆の意見には賛成だ。何か意図があるのだとは思うが、ラウラの言うように、もう少しで俺は大切な人を――アリサをこの手にかけるところだった」

「リィン……」

頬に朱の散ったアリサと目が合い、リィンは静かに頷く。

「たとえそれが俺たちの乗り越えるべき〝試練〟だったとしても、仲間に刃を向けさせた償いは、しっかりとさせてもらうつもりだ」

「ええ」

「うむ、同感だ」

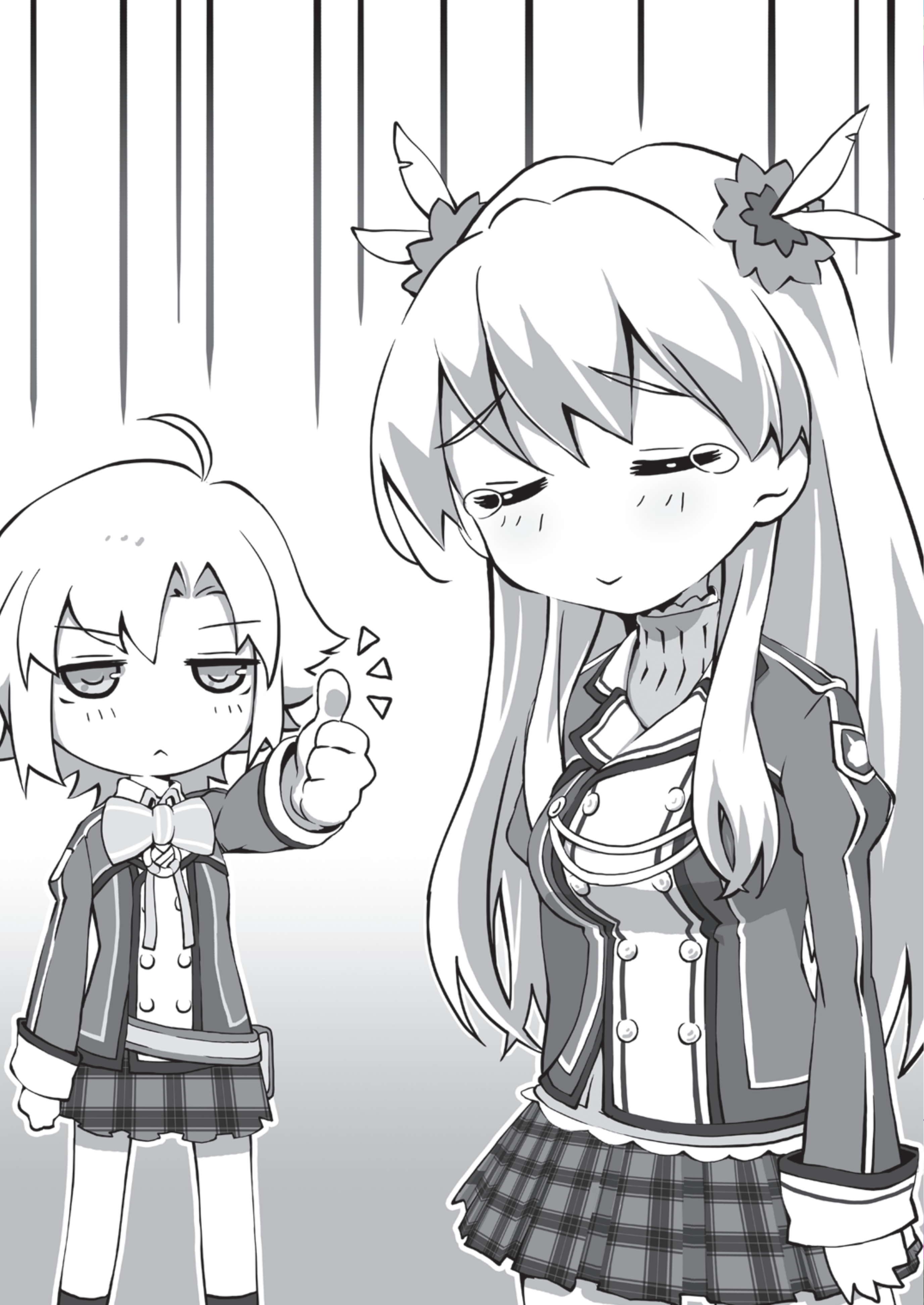
「……だね」

全員の意見が一致し、一同は揃って新たな〝扉〟へと視線をぶつける。

リィンたちの思いを知ってか知らずか、〝扉〟は殺気をそのままに、静寂を保ち続けていた。

「しかしこれだけの殺気だ。あの向こうに潜む者を相手にするのならば、回復だけは万全にしておいた方がよいだろう」

「ああ」



頷き、リィンたちは治癒系のアーツやアイテム類を駆使し、出来るだけの回復を行う。
その中で、アリサの頬が綺麗に治ったことを確認したリィンは、一人ほっと胸を撫で下ろしていた。
「……」
女の子の顔に傷が残るようなことにだけは、絶対になって欲しくなかったからだ。
そもそも頭部への攻撃自体を躱せていれば、こんなにも悔やむことはなかったのだが、それだけ鋭い――〝全霊の一撃〟だったということだ。
アリサの実力に感嘆しつつ、リィンはもし傷が残ってしまった場合、どう責任を取ればよいのかと考えていた。
アリサが許してくれるまで、自分の身を捧げ続けることすら、リィンは覚悟していた。
「……あら？」
ふとアリサと視線が重なる。
「どうしたの？　リィン」
「いや、綺麗になってよかったと思ってさ」
「……えっ？　い、いきなり何言ってるのよ!?」
一瞬にして顔が茹で上がったアリサは、慌てふためきながら、身体を抱いて後退る。
「？」

リィンが不思議そうな顔をしていると、フィーが小首を傾げながら言った。

「……夫婦漫才？」

「ち、違うわよ！」

「……じゃあ一人相撲？」

「違う――って、え、えっと……そ、そんなことはないと思うのだけれど……」

ちらり、とリィンの反応を上目で窺えば、

「――ラウラも準備はよさそうだな」

彼はいつの間にか素振りを行うラウラの隣にいた。

「……」

ずーん、と青い顔になるアリサに、フィーはゆっくりと親指を立てて言う。

「……どんまい」

「……はあ。一応、応援の言葉として受け取っておくわ……」

皆の準備が整ったことを確認したリィンが先導し、一同は新たな〝扉〟の前へと進む。

すると、〝扉〟に刻まれた花びらのような文様が、一層輝きを増した。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

『――《精神同調ノ試シ》〝第一項〟解除後ノ〝初期化〟ヲ完了』

「――なっ⁉」

突如響いた謎の〝声〟に、リィンたちは息を呑むが、〝声〟はさらに響き続ける。

『――精神同調状態ニアル《起動者》候補ノ波形ヲ10あーじゅ以内ニ確認』

『――コレヨリ《精神同調ノ試シ》〝第二項〟ヲ展開スル』

〝声〟がそう告げると、〝扉〟は唸るような音を轟かせながら上にスライドし、その断固として閉ざしていた口を大きく開けた。

『――っ⁉』

そうして中から現れたのは、第四層でリィンたちが倒した〝首のない甲冑のような魔獣〟に酷似した、全長五アージュはあろうかという〝赤い巨人〟だった。

右手に握るのは、ラウラの大剣よりも二回りは大きい両刃の剣だ。

「こいつはあの時の……」

「そのようだな。しかしなんという威圧感だ。〝残骸〟は確認していたが、まさかこれほどの相手だったとは……」

「……ん。厄介そう」

　ラウラの言うように、リィンたちが第四層で対峙した巨人は、通常の魔獣と違い、倒しても消滅せず、〝残骸〟を残した。

　学院長の命を受けたジョルジュが、技術棟で〝残骸〟の解析を行っているが、未だに不明な点が多く、その身体も〝未知の金属〟で出来ているという。

　それこそ帝国の伝承に残る、〝妖精〟なる存在が鍛えた金属かもしれないという話だった。

「でもやるしかないわ。せっかく元に戻ったんだもの」

「ああ。こいつを倒して必ず帰ろう！」

　太刀を右腰に構えながら、鋭く巨人を睨むリィンに、皆もそれぞれの得物を手に頷く。

「当然よ！　こんなところで負けていられないもの！」

　アリサは導力式の弓を、

「右に同じだ。我がアルゼイド流の真髄――しかとその身で味わうがよい！」

　ラウラは身の丈ほどもある大剣を、

「……戦闘開始、だね」

　そしてフィーは双銃剣を両手に握り、眼前にそびえる巨体へと意識を集中させる。

英雄伝説 閃の軌跡
～メンタルクロスリンク～

　リィンたちの気概が巨人にも伝わったのだろう。

「――――――――ッッ!!」

　声にならない雄叫びを上げ、巨人は攻撃力と防御力を向上させる戦技（クラフト）――〝超力招来〟を発動させた。

「――いくぞ、皆っ！」

　叱咤するように声を張り上げたリィンに、

「ええ！」「承知！」「Ｊａ（ヤー）！」

　皆も力強く答え、ついに最後の〝試練〟が幕を開けた。

『英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution』×『チェインクロニクルV』
コラボイベントがスタート!!

6月11日に発売された『英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution』と、
大人気チェインシナリオRPG『チェインクロニクルV』のコラボイベントが、
6月30日からスタートするぞ！『チェインクロニクル』の世界に、
エステルやヨシュア、オリビエ、アガット、クローゼ、ティータといった
『空の軌跡』の人気キャラクターたちが続々参戦！　詳しくは特設サイトをチェック！

CHAIN CHRONICLE V チェインクロニクル ～絆の新大陸～

■製品情報

チェインクロニクルV ～絆の新大陸～

価格	無料（アイテム課金あり）
対応機種	PlayStaion®Vita
配信サイト	PlayStation®Store
	オンライン専用タイトル（3G/Wi-Fi対応）
	メモリーカード（別売）必須
	※必要容量1GB以上
	©SEGA



**※当コラボイベントは
2015年7月10日（金）14：59分に
終了いたしました。**

チェインクロニクルV × 英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution コラボサイト
http://chroniclev.sega-net.com/sora-evo-cp/

エステル&ヨシュアのファルコム空の軌跡ラジオの舞台裏



放送開始から2ヶ月！実際の収録現場はこんな感じ！

放送開始から2ヶ月が経ち、パーソナリティの神田さん＆斎賀さん、そしてリスナーのみなさんも、「そららじ」の形が見えはじめてきた今回、このコーナーでは、実際の収録現場がどのような感じなのか、お届けしたいと思う。まずおふたりがスタジオに来られてすることは、たくさん届いたお便りをすべて読むこと！（本当にすべて！）30分以上もかけ、じっくり、しっかりと、読む。その中で、ラジオの中で読まれるお便りが決められていくのだ。収録前とはいえ、この時間こそが、ラジオのウェイトのほとんどを占めるといっても過言ではないだろう。お便りをふたりで一緒に読みながら、どのようなことをラジオの中で話そうか、決めていく。実はラジオの台本自体、おふたりが『空の軌跡』、そしてエステル＆ヨシュアを誰よりも大切にしているからこそ、かなり進行は「お任せ」になっているのである！



みんな解けるか?! ファルコム検定

毎回『空の軌跡』に関するクイズを出題し、リスナーが"あえてボケる"という、検定とは名ばかりの大喜利コーナー。オリビエの用法容量にはくれぐれもご注意を！



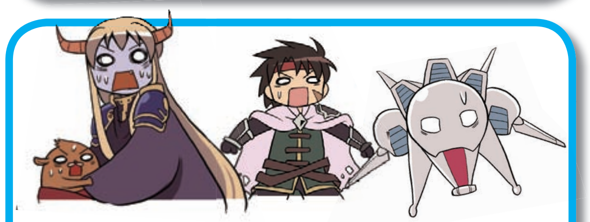
ファルコム ミュージックライブラリー

『めんどくさいラジオ』でも大人気だったこのコーナーは『そららじ』でも継続！ ファルコム作品の魅力溢れるBGMを毎回たっぷりと聴くことができるコーナーだ！



言葉の小箱

『そららじ』の看板コーナーになりそうなこの企画。エステルとヨシュアに自分が考えた掛け合いを喋ってもらえるという、夢のようなコーナーになっているぞ！
　投稿をする時は、どちらのセリフか分かるように書くのが採用率アップのポイント！



あ、あんですって～?! ファルコムニュース

ファルコム作品の最新情報をお届けするニュースコーナー。思いがけないニュースを聴くことができるかも？

エステル&ヨシュアのファルコム空の軌跡ラジオ
■配信日　毎月2回（金曜日）更新　ラジオ公式ホームページ、日本ファルコムYoutubeチャンネル、ランティスラジオにて公表配信中
■公式ホームページ　http://www.sora-evo.com/radio/

▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

ファルコムjdkバンドθ（シータ）＆リアル☆SPiKA

ファルコムMUSIC、新プロジェクト始動!



※写真はイメージです



※写真はイメージです

日本ファルコムが展開するファルコムミュージックに２大新プロジェクトが誕生！　ゲーム音楽のアレンジやライブなどを手がける「ファルコムjdkバンド」の新たな試み、その名も「ファルコムjdkバンドθ（シータ）」に加えて、9月30日発売予定の最新作『東京ザナドゥ』劇中に登場する人気アイドル「SPiKA」を現役女子高生５人組ユニットとして再現！　情報は今後マガジンでもお届けするので、発表される情報を要チェックだ。

チェンクロV × 空の軌跡FC Evolution コラボイベント

エステル達と絆で繋がる物語!

PS Vita用カードバトルRPG『チェインクロニクルV』と『英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution』のコラボイベントが開催決定！　エステルやヨシュアなど『空』のキャラクター達とパーティーを組んで冒険に出かけよう。期間限定のコラボイベント報酬にはレアカード「新米の侍女見習いカリン」がもらえるほか、Twitterと連動した豪華プレゼントキャンペーンも見逃せない。詳細は特設サイトまで→http://chroniclev.sega-net.com/sora-evo-cp/



コミックマーケット88 出展情報

今年の夏コミにも日本ファルコムブースが出展決定！　売り切れ続出、大好評のSDラバーストラップシリーズに新作『閃の軌跡Ⅱ』のキャラクターが加わる他、『東京ザナドゥ』『空の軌跡FC Evolution』からも新作グッズが続々登場！　随時更新される特設サイトでも激熱グッズをチェックしよう！

■出展情報

【日程】　2015年8月14日(金)～16日(日)
【会場】　東京国際展示場（東京ビッグサイト）
西４階企業ブース
No.641……日本ファルコムブース
No.642……工画堂スタジオブース
【特設サイト】　http://www.falcom.com/c88/index.html
※工画堂スタジオブースでもファルコム関連グッズを販売予定です



英雄伝説 閃の軌跡Ⅱ　ラバーストラップ イベント限定セット
6,000円



英雄伝説 碧の軌跡 Evolution サマーブランケット
各3,000円
・a quirk of fate　・水着deパラダイス☆



B2サイズ タペストリー
各3,000円
・東京ザナドゥ　・英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution



折りたたみ
コンテナ ミニ
各4,500円
・東京ザナドゥ
・英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution

単行本第2巻発売＆ファルコムBOOKS三周年記念！

『英雄伝説 空の軌跡リベール王国スナップショット』
書き下ろし短編を一挙掲載!!



6月10日に単行本2巻が発売されたことと、今年ファルコムBOOKS三周年を記念し、「ファルコムBOOKS」に掲載された、はせがわみやび先生書き下ろしの「英雄伝説 空の軌跡リベール王国スナップショット」の特別読み切り。今号ではそのフルバージョンを掲載！ナイアルとドロシーのふたりが織り成す会話劇が気になった人は、ぜひ単行本の方も手にとって欲しい！

■出展情報　英雄伝説 空の軌跡リベール王国スナップショット2　著：はせがわみやび　イラスト：西野幸治
好評発売中　価格：1,300円（税別）　発行：フィールドワイ　発売：メディアパル

『英雄伝説 空の軌跡 リベール王国スナップショット2』特別読み切り

『ある日の編集部』

はせがわみやび

リベール通信社の編集部は、王都グランセルの南西にある。

編集部の入っている建物の向いはコーヒーハウスになっていて、締切に追われた記者たちが時にコーヒー片手にタイプを叩いていたりもする。そういうときに頼む料理といえばサンドイッチだけ。元々この食べ物は片手だけで食べられるように作られた――という説もあるくらいだ。ナイアルもよく頼んでいた。

だが、今は違う。

コーヒーの傍らには大盛りの冷たいパスタが鎮座している。

「ナイアルさん。今日はのんびりしてますね」

はす向かいのテーブルに座っている馴染みの客から言われ、ナイアル・バーンズは片目だけを瞑ってみせた。

「俺の仕事はぜんぶ終わったからな」

珍しく、と言えてしまうのが悔しいところだが、今回の『リベール通信』の記事は楽勝だった。締切の三日前には書きあげてしまい、相棒のドロシーの写真も滞りなく仕上がって、レイアウトも完璧。だからこそこうして大盛り冷製パスタを頼む余裕もある。日も伸びて暑くなってきたからさぞ美味しいことだろう。

――さあ、食うぞ！

「せんぱ～い！」

悪魔の声が聞こえた。

――空耳だ！

ナイアルは構わずにパスタにフォークを突き立てる。

細い銀のフォークをくるりと回せば冷たいスープと半熟卵の黄身の絡んだ細い麺が巻きついてくる。美味そうだ。

どこかに不幸な先輩とやらがいるらしいが、自分には関係ない、はずだ。

「ナイアルせんぱぁい！」

どん、と背中を叩かれて、ナイアルはむせた。パスタを口から噴き出してしまう。

「ぶふっ！」

「先輩ってば、かわいい後輩を無視するのはよくないです

よぅ」
「ごほっ！　お、おまえは――なんなんだよ！」
　振り返って睨みつける。
「なに、と言われても……。先輩の相棒にして、めいカメラマンのドロシーですが」
「自分でゆーなっての。迷うほうだろうが、おまえは！」
「ええだから、ちゃんとそのように。迷カメラマン、と」
　――自覚あったのか！
　そして何故にっこりと微笑んでいるのか。
「わたしの顔、なにか付いてます？」
「いや……」
　明るい色のブラウンの髪、頭の後ろで束ねた黄色いリボン、鼻の上には小さな丸眼鏡が乗っている。少女というにはやや苦しくなった二十歳の、リベール通信社の天才カメラマンにして天災カメラマン、ドロシー・ハイアットだ。
　割合的には天才が二で天災が八くらい。
「で、なんでおまえは、俺の至高のパスタタイムを邪魔しやがる」
「あー、そういえば昔から疑問なんですけど、究極と至高って、どっちのほうが上等なんでしょう？」
「なんだぁ？　うーん。言葉ってのは文脈次第なところもあるからなぁ」
「あ、いえ、そんなことはどうでもいいんですってば」
「おまえが振った話題だろうが！」
「大変なんです！」
「それは聞いた」
「では、ちょー大変なんです！」
「……大変な内容を言ってくれ」
　ナイアルは我慢した。
　いちいち腹を立ててはドロシー・ハイアットと会話はできない。それに、こいつの言葉はあちこち迷走しているように見えて、時々妙に鋭かったりもする。油断できない。迷走しただけで終わることもあるのだが。だが天才の思考回路なんぞ、どこでどう繋がっているのか凡才のナイアルにはどうせ判りゃしないのだ。
「原稿に穴が開きました」
　さらっと冷静に言われた言葉がナイアルの頭に染み込むまで、呼吸ひとつかふたつ分の時間が掛かった。
「あのー。聞こえてました？」
「俺は原稿を仕上げたよな？」
　まさかあれは夢だったんじゃないだろうな？
「はい。ばっちりです。わたしの写真もいちばん可愛い子を採用していただいて――」
「それはどうでもいい」

「ぶー」
「ってことは、俺の原稿じゃないわけか」
　その通りだった。ドロシーの言うことには、北の大国エレボニア帝国へと取材に飛んでいた記者が突然の腹痛で入院となったらしい。命には別状ないようだが、記事が丸々ひとつ空いてしまった。
「大変じゃねえか！」
「だからそー言いましたってば」
「おまえの顔が大変じゃなかったんだよ！」
「ええー？　そんなにですかぁ？」
「のびきったこいつとおんなじ表情だった」
　テーブルの上のでろんとなったパスタを指さしたら、ドロシーが微妙な顔つきになった。
「先輩がわたしをどー見ているかは、すっごくよく判りました」
「で、なんでそれを俺に言いに来た？」
　察しはついたが敢えて聞く。できれば嫌な予感のまま終わって欲しい。
「穴埋めはおまえたちでやれと編集長が」
「おまえたち？」
　ドロシーがナイアルを指さした。
　指さしたまま微笑んだ。
　その指を掴んでナイアルは無理やりドロシー自身のほうへと向ける。
「おーじょーぎわが悪いですよぅ」
「おまえが俺しか指ささねえからだ」
「だって、わたしは写真係ですし。記事は書けませんってば」
「あいつの記事は今号のメインだろうが。いったい何ワードあると思ってやがる！」
「記者のひとって単語数で長さを測りますよねー。それでよくぴったりに納められるものだと昔から感心していて」
「やかましい。無茶言うなって言ってんだ！」
「編集長が――」
　ぎろりと睨んだら、ドロシーは口を閉じた。おずおずと上目遣いでナイアルのご機嫌を窺ってくる。ナイアルはちょっとだけ反省した。ここでドロシーを怒るのは筋が違う。それにどうせ怒っても事態は変わらない。
「編集長が何だって？」
　先を促した。
「信頼している、と」
「そんなもの、犬にでも食わせちまえ！」
　あの編集長、こういうときだけ持ち上げやがるのだ。ナイアルはその手には乗るかと思っていたが、どうせ逃げられない運命だとも判っていた。

地獄の三日間の始まりだった。

記事の内容は同じものにはできない。今から隣の国に飛んで取材をしても間に合わない。それどころかそもそも取材になど行く時間はない。

ナイアルは自分の机の上だけで勝負するしかなかった。

こういうときのために普段から集めておいた資料を元に、特集のテーマを決めた。『王都の未来の姿〜導力器の普及がもたらすもの』。編集部にある導力通信機を駆使して、あちこちに聞き取り取材だけは行う。通信費がバカにならないが、背に腹は代えられない。経費で落ちることを期待するしかない。自腹にされたら一か月の給料が吹っ飛ぶ。

穴埋めの記事だとしても、量が量だけに半端にはできなかった。むしろこれを良い機会だと思って、寝かせておいたとっておきのネタを書くくらいの気合いがいる。

「毒を喰らわばってやつだな」

「はい、それまでよーっていうヤツですねー」

「殺すなっ！ てか、おまえも働け！ ほら、こいつとこいつの写真だ、急げ！」

必要な写真の要件をメモに書いて渡した。

「悪いが量が多いぜ。いつまで掛かる？」

王都のなかだけで撮れるはずだ。ただ、数が多い。全てが必要なわけではないが、じっくり選んで撮ってもらう余裕はなかった。写真はレイアウトも考えねばならないから、今からだとギリギリになりそうだ。明後日に間に合えばいいのだが……。

「はあ。これだけありますと……夕方？」

「は？」

思わずデスクから顔をあげてドロシーの顔を見てしまう。

「それ、全部をか？」

「はい」

「……判った。頼む」

「了解です！」

ドロシーは愛用のマイカメラ「ポチ君」を手にして外へと駆け出していった。

彼女だけを放り出すと、どこで引っかかって余計な厄介事を増やすかわかったものではないのだが、こと写真に関しては天才なのは確か。信じて任せるしかない。編集長の言葉が脳裏に蘇ってしまい、ナイアルは思わず部屋の奥にいる男を睨みつけた。

――くそっ！ こいつが終わったら、ぜったい休暇をもらいますからね！

ナイアルが睨みつけても、編集長は素知らぬ顔をしていた。

気づいてるくせに！

それにしても、あの枚数を半日だと？ ナイアルはため息をついた。ドロシー・ハイアットは天才なのだ。判っていたが、いざ目の前で見せつけられると、自分の平凡ぶりが嫌になってくる。

そして宣言通りに夕方には全ての写真が揃っていた。

書いても書いても終わらなかった。

家に帰る暇もなく編集部に泊まり込みだ。コーヒーハウス「パラル」から出前してもらったコーヒーでサンドイッチを胃の中に流し込むだけの食事が続く。もちろん寝てない。

最後の半日は誤字の校正と試し刷りの見直しで目がしょぼしょぼしてきた。

目の前で赤く染まった単語が踊っている。

「ナイアル先輩、その顔いいですよぅ。チーズ！」

「撮るな！」

徹夜明けの顔なんぞ、他人様に見せられるものじゃない。

――ちくしょう。自分の仕事が終わったからって遊んでやがる。

「あー、ナイアル君。あとは君の原稿だけだが……」

編集長の声は耳に届いていたが、指一本だけ立てるだけで顔もあげない。

あと一時間待ってくれ、という意味だ。

仮の締切が過ぎて、真の締切がやってくる。印刷所を待たせられるギリギリまで粘って、最後の一時間で全ての原稿があがった。

――終わった！

「よっしゃぁ！ あがりましたよ、編集長！」

「ご苦労。やればできると私には判っていたよ、ナイアル君」

その編集長の声はナイアルには届かなかった。

精も根も尽き果てていた。そのまま睡魔に捕まって、ナイアルは机に突っ伏して深い眠りの淵へと一瞬で落ちていたのだ。

※

「ドロシー君」

部屋に入ってきた途端に編集長に呼ばれて、ドロシーは「はいはい」と応えを返しながら、編集部室を過ぎって駆けつける。

「なんでしょう？」

「あー、すまないが。ひとつ忘れてた。ナイアル君の編集後記を頼む」

「は？ わたし、カメラマンですけど」

そう答えたら、編集長は黙ったまま部屋の奥のナイアル先輩を指さした。

　机に突っ伏して豪快に寝ている。

「だから君に頼む」

「ええっ!?　むりむり、無理ですよぉ！」

「文章を書けとは言わんよ。試し刷りもできんから、君の持っている写真を代わりにしようと思うのだ。何かないかね？」

　言われてドロシーは少し考え込む。ふと思いついた。

「あー、はい。それでしたら丁度いま焼き付けがあがったのものが。これですけど」

　編集長がにやりと笑った。

「ほう！　これはいい。これで行こう！」

※

『リベール通信』の最新号は幸いにして好評を博した。

　ヒューリッツァ賞を受賞したナイアル・バーンズの記名記事『王都の未来の姿〜導力器の普及がもたらすもの』は、導力器の普及した未来を生き生きと見事に描き出しているとして、読者からの評価も高かった。さすがはナイアル・バーンズだ、と。

　ただ――。

　ナイアルにとっては悔しいことに、もっとも話題になったのは特集記事ではなかった。最後に掲載された編集後記代わりの一葉の写真だったのだ。しょぼくれた目をしたナイアルが一心不乱にタイプを叩いている写真だ。普段は目にしない記者の姿に感心したり同情したり、反響多数だった。当のナイアル自身は落ち込んだのだが。

「こんなしょーもねえ写真を載せやがって」

　恨みの篭った視線をナイアルはドロシーにぶつけた。

「よりにもよって、なんでこの写真だよ！」

　ナイアルの恨み節に、ドロシーは平然と答える。

「わたし、記事を書いているときの先輩がいちばん格好いいと思っているので」

　相棒の天才カメラマンは、にっこりと笑顔を浮かべたのだった。



月刊FALCOM MAGAZINE Vol.53

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
デザイン・DTP	さとうだいち／石橋青大
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒 101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社

FALCOM MAGAZINE SPECIAL プレゼント!!

アンケートにお答えいただいた方から抽選で
ここでしか手に入らないアイテムをプレゼント！

今月のプレゼントはこちら!!



① 3名様

❶FALCOM MAGAZINE 2015（店頭配布版）vol. 1～3セット

全国ゲームショップなどで配布された冊子verのファルマガを第３号までセットでプレゼント！　保存用に布教用に、コレクターは必見のアイテムだ！



② 5名様

❷みっしぃだらけのみししシール

お馴染みのマスコット・みっしぃがシールになった!?　手帳にノートに、お気に入りのグッズに貼れば注目度No. 1間違いなし！

プレゼントの応募方法

こちらのアンケートの回答を下記のアドレスまでメールにてお送りください。
プレゼントの当選者には編集部よりメールにてお知らせ致します。

宛先：
件名：vol.53プレゼント係

1：お名前（ペンネーム可）
2：面白い→
　つまらない→
　（記事一覧から1つずつ）
3：①
　②
　（はい・いいえ／作品名）
4：希望するプレゼント番号
5：ご意見・ご感想など

【記事一覧】

1：東京ザナドゥ 最新情報
2：英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution
3：みんな集まれ！ファルコム学園
4：漫画 英雄伝説 閃の軌跡
5：小説 英雄伝説 閃の軌跡
6：空Evo×チェンクロ コラボ企画
7：エステル＆ヨシュアのファルコム空の軌跡ラジオ
8：ファルコムニュース

アンケート

①マガジンでインタビューしてほしいファルコムのクリエイターは誰ですか？
②1年に何回音楽ライブイベントに行きますか？

特設サイトからも応募ができます!
http://www.field-y.co.jp/root/index.php/falmagap

宛先はこちら➡ falmaga@field-y.co.jp　**応募締め切り 7月24日**

メールにてお送りいただくお名前やご住所等の情報は、賞品の発送のためのみに利用し、その他の目的には利用致しません。
また、情報は応募締め切り後３ヶ月を越えて保有することはありません。

FALCOM MAGAZINE SPECIAL プレゼント!!

**アンケートにお答えいただいた方から抽選で
ここでしか手に入らないアイテムをプレゼント！**

今月のプレゼントはこちら!!





① 3名様

**❶FALCOM MAGAZINE 2015（店頭配布版）
vol. 1～3セット**

全国ゲームショップなどで配布された冊子verのファルマガを第３号までセットでプレゼント！　保存用に布教用に、コレクターは必見のアイテムだ！

② 5名様

❷みっしぃだらけのみししシール

お馴染みのマスコット・みっしぃがシールになった!?　手帳にノートに、お気に入りのグッズに貼れば注目度No. 1間違いなし！

プレゼントの応募方法

こちらのアンケートの回答を下記のアドレスまでメールにてお送りください。
プレゼントの当選者には編集部よりメールにてお知らせ致します。

宛先：
件名：vol.53プレゼント係

1：お名前（ペンネーム可）
2：面白い→
　つまらない→
　（記事一覧から1つずつ）
3：①
　②
　（はい・いいえ／作品名）
4：希望するプレゼント番号
5：ご意見・ご感想など

【記事一覧】

1：東京ザナドゥ 最新情報
2：英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution
3：みんな集まれ！ファルコム学園
4：漫画 英雄伝説 閃の軌跡
5：小説 英雄伝説 閃の軌跡
6：空Evo×チェンクロ コラボ企画
7：エステル＆ヨシュアのファルコム空の軌跡ラジオ
8：ファルコムニュース

アンケート

①マガジンで
インタビューしてほしい
ファルコムの
クリエイターは
誰ですか？
②1年に何回
音楽ライブイベントに
行きますか？

特設サイトからも応募ができます!
http://www.field-y.co.jp/root/index.php/falmagap

宛先はこちら➡ falmaga@field-y.co.jp　応募締め切り　**7月24日**

メールにてお送りいただくお名前やご住所等の情報は、賞品の発送のためのみに利用し、その他の目的には利用致しません。
また、情報は応募締め切り後３ヶ月を越えて保有することはありません。